Tot.253

2K Games创意制作总监 杰克·斯卡里奇专访

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特别企划②
游戏百宝箱
小编眼中的游戏法宝

游戏名人堂
马克·塞尼
SCEA的幕后功臣

特别企划①
当逻辑遭遇游戏
推理解谜游戏大盘点

研究中心
魔装机神 元素之王

E3 2010紧急速递
3DS：霸王雄风！
非比寻常的主机 非同小可的阵容
潜龙谍影 食蛇者3D｜生化危机 启示录｜马里奥赛车
塞尔达传说 时之笛3D｜王国之心｜纸片马里奥
死或生3D｜超级街头霸王IV 3D｜分裂细胞 混沌理论

小型化新款X360降临
原有机型降价甩卖，体感控制器发售计划确定

PS Move：改变一切
体感化，3D化，索尼的未来之道

前线狙击
战争机器3
骑士契约/最后的故事/银河战士 另一个M
口袋妖怪 黑·白/黑豹 如龙新章

攻略透解
炽焰联盟/荒野大救赎

2010.7A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
13>



Gamehall UCG编辑部 西部风云录

超级马里奥银河2 达人演示教学视频｜GT赛车5 贝恩特·施奈德游戏中试驾奔驰SLS AMG
杀戮地带3 最新影像｜日本BLANKA神再临正阳（上）｜Ending Song 心灵杀手真人MV War



130分钟DVD

CONTENTS

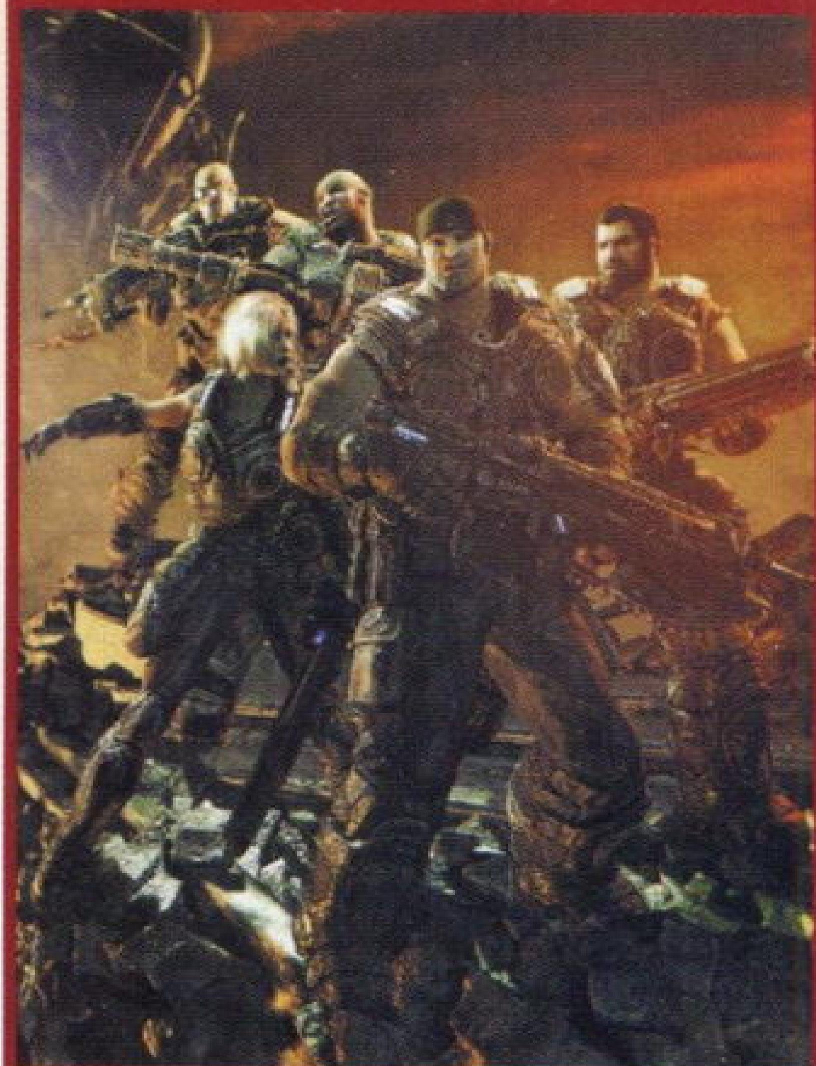
游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

P3 焦点



新十年的变革
E3 2010紧急速报

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



总第253期 7A

COVER STAFF
封面用图：《战争机器3》
封面设计：一刀

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P46 攻略透解



实用技术 GUIDE & REVIEW

炽焰联盟

P55



荒野大救赎

P84 特稿



雄浑背后
《战神III》原画美术组专访

游戏文化 GAME & CULTURE

P80 游戏名人堂



马克·塞尼
SCEA的幕后功臣



读编交流 EDITOR & READER

特别企划 P96



当逻辑遭遇游戏
推理解谜游戏大盘点

特别企划 P74



游戏百宝箱
小编眼中的游戏法宝

收藏者：

收藏日期：

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

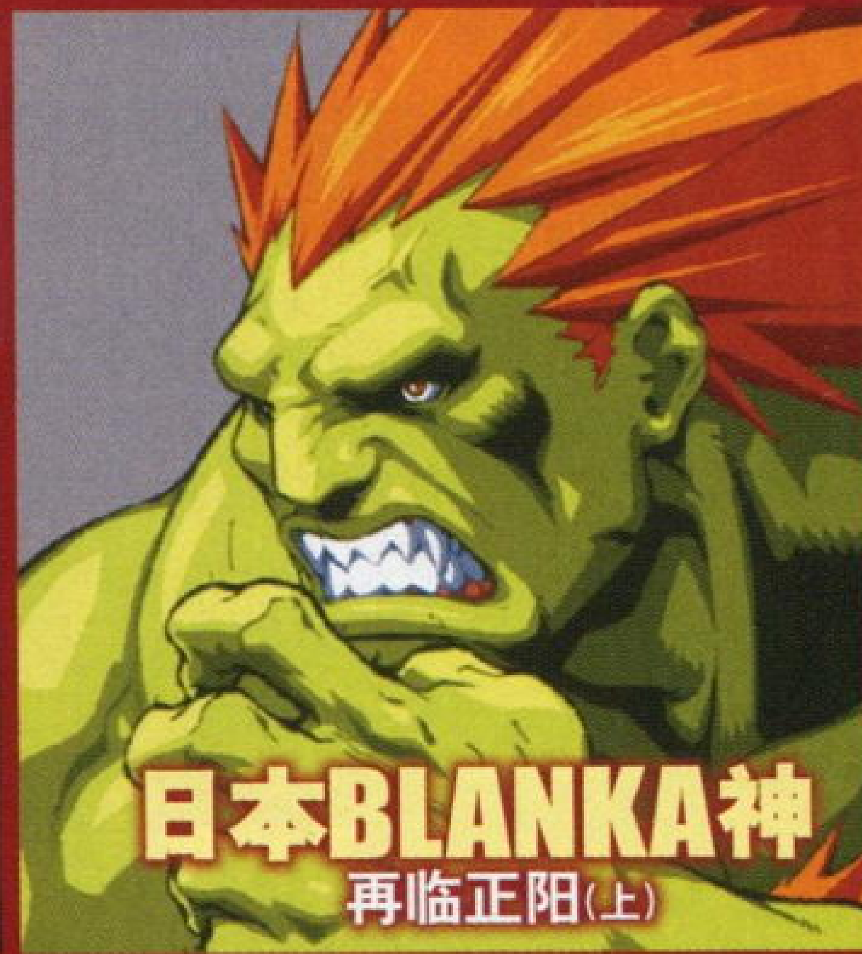
Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容



— 特别企划 —

UCG编辑部 西部风云录





日本BLANKA神 再临正阳(上)

超级马里奥银河2 达人演示教学视频

孤岛危机2

征服

征集音乐啦

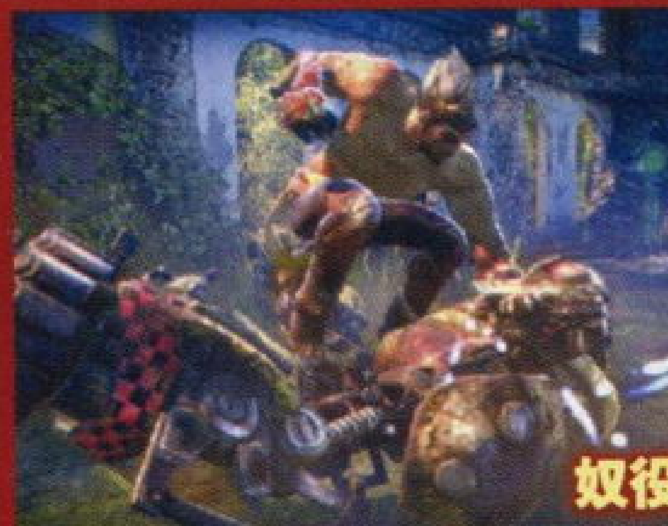
向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

游戏广告欣赏

ENDING SONG War 心灵杀手真人MV

— 特别说明 —

从本期开始
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



奴役

GT赛车5 特别影像

杀戮地带3



贝恩特·施奈德用《GT赛车5》试驾奔驰SLS AMG

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

炽焰联盟 ①	Atlus ②	策略角色扮演 ③
PSP ④	Blaze Union ⑤	⑥ 日版
	2010年5月27日 ⑦ 1人 ⑧	5980日元 ⑨
	无对应周边 ⑩ ⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉、马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯 健、王锐愚、林思远、颜 君、江 浩、龚诗钊

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年7月1日
定　　价：人民币9.80元

新十年的变革
E3 2010 紧急速报

结束了新千年的第一个十年，在第二个十年来临时，游戏产业也在酝酿一次空前的变革。

6月15～17日举办的E3 2010期间，"变革"是所有厂商共同的主题。索尼的口号是"它将改变一切"，微软号称将"改变全世界的娱乐"，而任天堂的3DS将使掌机游戏从此改变。

这是几年来最精彩的一届E3展，内容之充实远胜以往。由于时间原因，本期为您带来的是E3 2010的精华速报，下期E3特刊将由本刊驻美记者带来独家深度报道，敬请关注！

文 星夜&雷电 美编 NINA&anubis

微软 开启娱乐新纪元！

"今天，X360为所有人打开了娱乐的新纪元，将改变整个世界的游戏、娱乐与通讯方式。"——这是微软在其E3 2010的官方新闻稿中慷慨激昂的陈词。当地时间6月14日，微软率先召开E3展前发布会中，正式公布了体感控制器"Kinect"（原名"初生计划"），以及小型化的新版X360。X360已经上市5年，而这两款新硬件将共同开启X360的第二个5年。

新款X360即日上市！

今年微软E3发布会仍然是由微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick主持，整个发布会最大的惊喜发生在最后一刻：微软将发布会的压轴戏留给了小型化的新款X360。由于几个月前已经有超薄版X360的传闻，而且在发布会召开之前已经有新机型的图片泄漏，因此新款X360公布时少了一份意外。Mattrick宣布，新款X360内置250GB硬盘，以黑色调为主，该主机从即日起上市，定价为299美元。



外观


■新款X360的质感光滑，采用了触摸式按钮。

比较令人失望的是，X360并不是一款以轻薄化为卖点的主机。将其与原版X360对比，会发现在厚度和宽度方面几乎没有变化。不过机身长度有所减小。微软发言人表示，这款250GB版X360的体积比原本小15%左右，尺寸为270×75×264mm，重量为2.9公斤。由于体积变化不大，因此微软官方并未取"超薄版"之类名称。另外，新款X360是无法更换面板的。

微软对主机的造型进行了小幅度的改款，开关与光驱按钮都采用轻触式。机身不像过去那样是流畅的弧线，而是在下半段呈明显的锥形。采用这种设计的目的是使机身呈"X"状。在外壳所用的材料方面不再是哑光，而是显露出光滑的质感。为了改进机身的散热性，杜绝三红现象，新款X360非常重视通风，侧面留出了大面积的通风口，主风扇的通风口是在顶部。


▲新款X360要比老款稍微"矮"一些。

端口

新款X360的一个明显变化是背部布满了接口。在面板位置有两个USB接口，没有记忆卡槽。最近微软已经允许用户以USB存储装置替代记忆卡，所以记忆卡正在成为一种过时的周边被逐步淘汰。此外在新款X360的背部还有3个USB接口。

新款X360内置无线网卡，可以无线上网，但是背部仍然备有一个网线接口。AV端子方面有HDMI和光纤音频接口，以及微软独有的视频连接口。


▲新款X360与老版相比厚度变化不大，背部增加了多个接口。

另外一个非常值得注意的是专门为Kinect准备的接口，这正是微软将这款新机型称为"Kinect最适化"主机的原因。通过该接口可以为Kinect供电以及进行数据传输。而老版X360用户需要使用USB接口和一个内附的电源适配器来使用Kinect。

硬盘



▲采用特殊设计的 2.5 英寸硬盘。

新款 X360 的硬盘采用紧凑的卡带式设计，体积小巧，可以从机身底部抽出，与老版 X360 的硬盘不通用，也不能使用市面上销售的其他种类硬盘。由于硬盘不通用，玩家想要将老版 X360 的数据传输到新版机的硬盘，可以使用现有的 X360 数据线（售价 19 美元），或者使用优盘。

电源与噪音



▲为了防止误插入，新款 X360 采用了不同规格的电源接口。

新款 X360 仍然是采用外置电源，不过尺寸要比老版小得多。新款 X360 的功率为 130 瓦。为了避免混淆，防止玩家将老款电源插到新款主机上，新款主机使用了不同规格的电源接口。与之前的传闻一样，新款 X360 采用 45 纳米工艺，将 CPU 和 GPU 整合。由于将两个小风扇改为一个大风扇，因此运行时的噪音会大大降低。

原有机型降价50美元

随着新机型的推出，原本售价 299 美元的 X360 精英版自然要进行降价处理。微软宣布即日起精英版 X360 售价降低到 249 美元，而 Arcade 版也将同步降价 50 美元。降价后的 Arcade 版 X360 售价只有 149 美元，换算成人民币仅 1000 元，确实是一个非常诱人的价位。不过 Xbox 部门营销经理 Ryan Moore 表示，精英版与 Arcade 版的降价是为了清货，今后这两种机型将不再生产，微软将会主推新型 X360。

另外值得关注的一点是，Ryan 透露目前公布的 250GB 版新型 X360 并非微软正在生产的惟一一个新机型，还有另外一个廉价版新机型将随后推出，该新机型售价仅为 200 美元，目前详情未明。这应该是为休闲用户准备的入门机型，相当于过去的 Arcade 版。

初生计划更名Kinect，发售日确定



在 E3 展前发布会召开的前一天，微软首先为代号为“初生计划”的体感控制设备举办了一场规模盛大的专门发布会。当地时间 6 月 14 日，微软广邀好莱坞明星与业内人士，在一场魔幻的“太阳马戏团”表演中为其体感控制器揭幕，该控制器已正式定名为——Kinect！

“我们相信互动娱乐是最伟大的娱乐类型，它应当更加开放，向更多人敞开怀抱。秉承这样的信念，



11月4日发售！

我们将会打破你和新娱乐形式之间的最后一道障碍。我们将会让你变成控制器，改变你与好友们体验游戏与娱乐的方式。”Don Mattrick 说，Kinect 将于 11 月 4 日在北美上市，届时娱乐世界将随之改变。除了体感游戏，以及去年 E3 展中公布的体感式界面操作、声控操作等特性外，这次还公布了 Kinect 的一个新特性——“Video Kinect”。

Video Kinect 将会是玩家最好的即时通讯工具，坐在客厅里就可以与世界另一端的好友视频聊天，无需耳机、也不需要手动调整镜头。而且更神奇的是，Kinect 的摄像头会自动跟随玩家的移动而调整，镜头总是会将处于客厅中各个位置的你捕捉于画面之中。明年开始，微软将会把 Video Kinect 应用于 Windows Live Messenger，让 Xbox LIVE 的用户能够与 PC 的 MSN 用户进行即时视频通话。

Kinect 首发时将会有 15 款游戏同步发售。目前微软并未公布 Kinect 的售价，不过美国最大的游戏零售商 GameStop 已经在其网络商城中提供 Kinect 的预订，售价为 149 美元。GameStop 还提供了一个将 Kinect 与 X360 主机同捆的套装“Kinect 精英套装”，定价为 399 美元，套装中的主机是普通精英版还是新型号主机并未说明，由于普通精英版今后不再生产，因此新机型的可能性较高。还有另外一个套装是“Kinect Arcade 套装”，定价为 299 美元，应该是 Kinect 与微软透露的 200 美元新机型同捆的套装。

Kinect大冒险

Kinect Adventures

发行商：微软

漂浮在太空中，体验极速快感。穿越山顶赛道的重重险阻，或者潜入深海，探索泄漏的海底气象台。这是一个《印第安纳·琼斯》风格的游戏合集，目前公布了其中的两个迷你游戏：乘坐救生艇和驾驶矿车。

由于本作的动作很快，因此在演示的时候出现了明显的延迟。在救生艇或矿车加速时，经常会有一些小目标冒出来等着玩家去抓。玩家只要跳跃就可以加速，跳跃时要注意别碰到途中的障碍物。在游戏过程中偶尔还会冒出一个漂浮的摄像头，通常是在玩家要做出疯狂的动作时，这时玩家的动作会被摄像头拍下来并保存，在照片下方还会有系统打出的评语。



Kinect 星球大战

Kinect: Star Wars

发行商：LucasArts

目前公布的Kinect游戏中最受人关注的作品，在预告片中可以看到绝地武士持光剑杀敌，最后与黑武士对决。从演示中来看，主角应该是按照游戏中既定的轨道移动的，玩家只要负责模拟挥舞光剑和使用原力的动作。游戏的画面风格与CG电视动画系列剧《克隆人战争》相似。

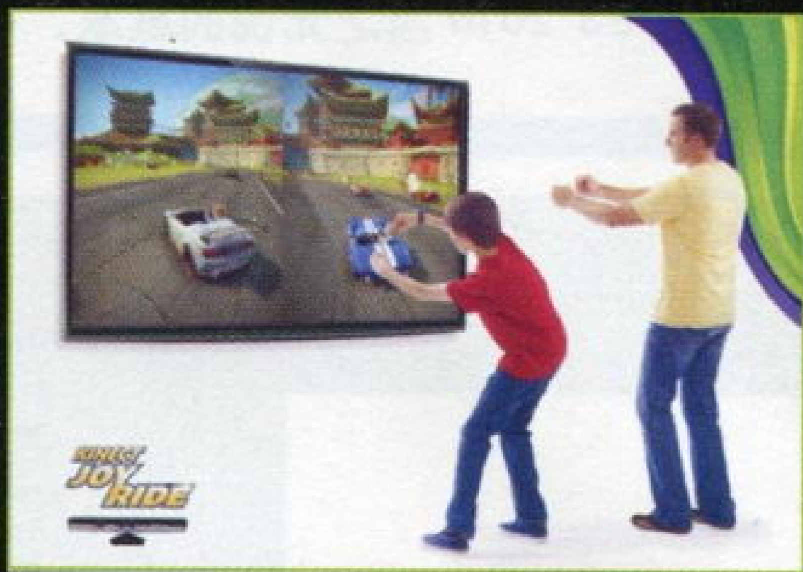


Kinect 欢乐赛车

Kinect: Joy Ride

发行商：Microsoft

这是一款包含大量飞车特技的卡丁赛车游戏，玩家只要想像着手中握着一个方向盘，模拟转方向盘的动作，就可以控制汽车拐弯。驾驶汽车跳跃腾空时，挥舞自己的双手或者做出特定动作，可以让汽车做出空中翻转等特技。在演示的最后还可以看到一辆长着翅膀的飞行车，你可以邀请好友当你的副驾驶，或者与好友组成车队在网上挑战全世界的好手。



极限竞速4

Forza4

发行商：微软

Kinect的游戏并非都是简单休闲型，也有一些传统大作将会支持Kinect，比如预定2011年发售的《极限竞速4》。在本作中，刹车与加速都是游戏自动完成的，玩家只要负责模拟方向盘操作，目标是在时间结束前超过尽可能多的车。本作仍然采用了高度拟真的赛车物理引擎，虽然驾驶操作非常简单，但汽车的物理表现却极为真实，而且也有真实的车损效果。

本作的每一辆赛车在外观与内饰方面都逼真重现了原车的每一个细节，有趣的是，车内还设置了一些"热点"，用你的手点击这些热点，就会有语音对该细节进行讲解。也许你一辈子都没有机会坐到法拉利的车舱里，但是通过本作，你却可以在法拉利的驾驶座上，将汽车的每个细节看个够，而且到处乱摸一番。



Kinect体育

Kinect Sports

发行商：微软

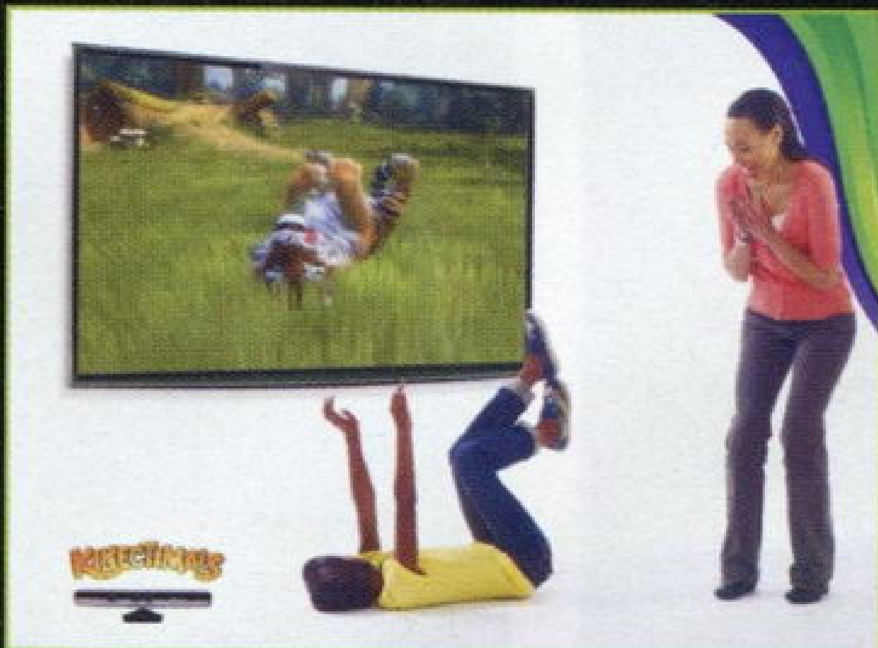
显然是一款模仿《Wii Sports》的游戏，收录了足球、排球、保龄球、拳击、桌球等多种运动。

在保龄球游戏的演示中，当玩家身体站直不动的时候，画面中的替身会不断摇摆，似乎是因为动作侦测不够精确造成的。在足球游戏中，玩家不是控制球员满场地跑，而是在球员抢到球后负责瞄准和踢球，相比之下模拟守门员接球更加有趣。在排球游戏中，球员也是自动移动，玩家只要模拟击球动作即可。在田径比赛中，玩家只要快速原地踏步就可以让运动员加速狂奔，在适当的时候跳起来就可以让运动员跳过跨栏。



Kinect动物

Kinectimals



发行商：微软

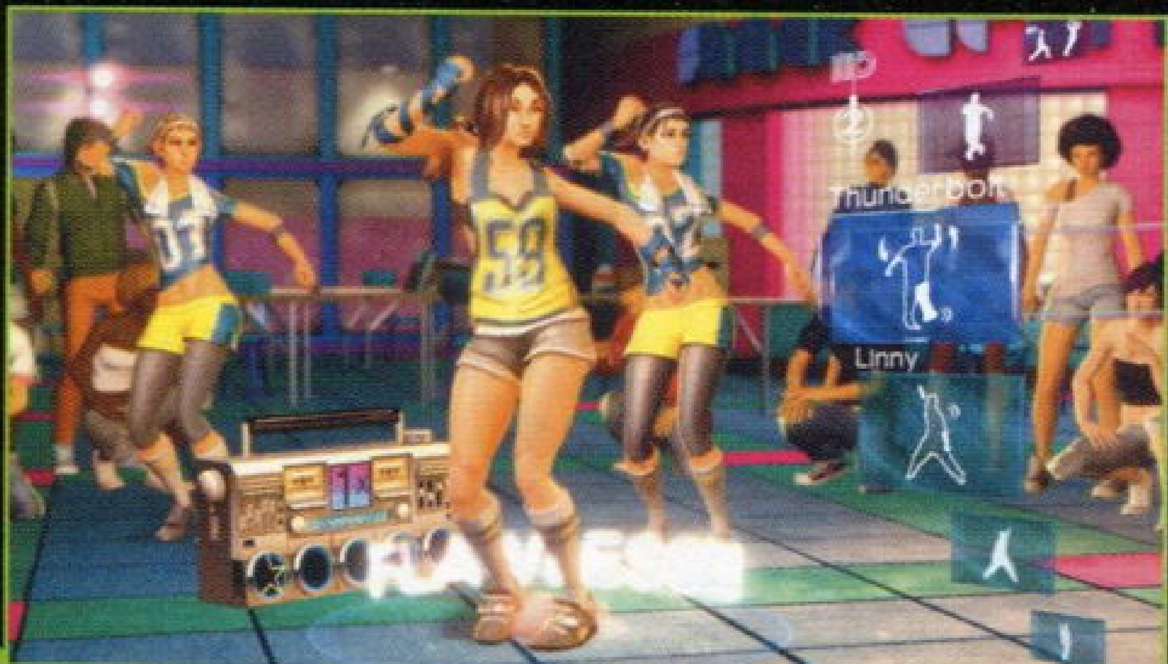
一款宠物育成游戏，玩家要和小孟加拉虎、小狮子等动物一起玩耍，你所饲养的动物会听懂基本指令，比如"跳跃"、"翻滚"等，它们会根据你的指令做出相应动作，你还可以隔着空气抚摸它们。本作的画面相当出色。

舞蹈中心

Dance Central

发行商：MTV Games

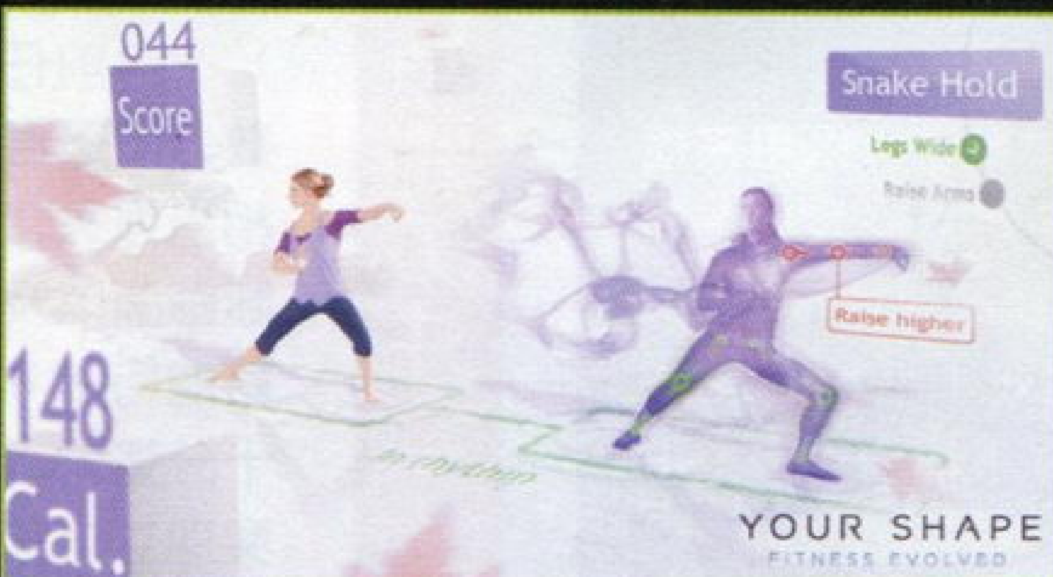
这是一款由《摇滚乐队》开发商Harmonix参与制作的游戏，很有可能会引起一场跳舞游戏的风暴。根据音乐节奏，画面中会出现舞蹈动作的简明图示，玩家根据图示跳舞，如果玩家的动作与标准相差太远，歌曲的速度就会逐渐慢下来，然后会有教练的声音出现，对你的每一个舞步进行语音指导，直到歌曲的速度重新快起来。本作收录了90多首歌曲，涵盖了流行、嘻哈、R&B等多种风格，通过这款游戏，你将会学到600多种舞步。



塑形 健身进化

Your Shape: Fitness Evolved

发行商：育碧



本作使用了育碧独家的"玩家投影"技术，可以直接将玩家的形象转化到游戏中，然后练习太极、瑜伽和各种健身操。你还可以在游戏中挑选一个私人教练来帮助你达成瘦身目标。

任天堂 霸王雄风

＊注：任天堂表示目前公布的工业设计图不一定是3DS的最终造型。

2008年任天堂的E3发布会是一场令所有人失望的灾难，E3 2009任天堂的发布会仍然看点不足，而2010年任天堂为全世界带来了一场空前精彩的发布会。刚开场，宫本茂就带来了让核心玩家尖叫的《塞尔达传说 天空之剑》。而在最后作为压轴戏首次公开的3DS更是诠释了何为霸王雄风，无论是硬件配置还是令人瞠目结舌的超级大作阵容，3DS都超越了人们的期待。任天堂是E3 2010当之无愧的赢家，甚至可以毫不夸张地说，这是E3展15年历史上任天堂最耀眼的一次胜利！



1. 上屏幕：3.53英寸宽屏幕液晶屏，无需佩戴眼镜即可实现全3D效果。屏幕解析度为800×240（两只眼睛各400像素，叠加后实现3D效果，也就是说实际看到的画面相当于是400×240）。由于裸眼3D的成像原理限制，要想看到最佳3D效果，就要找到一个与屏幕最合适的距离与角度。

2. 下屏幕：3.02英寸液晶触摸屏，解析度为320×240。

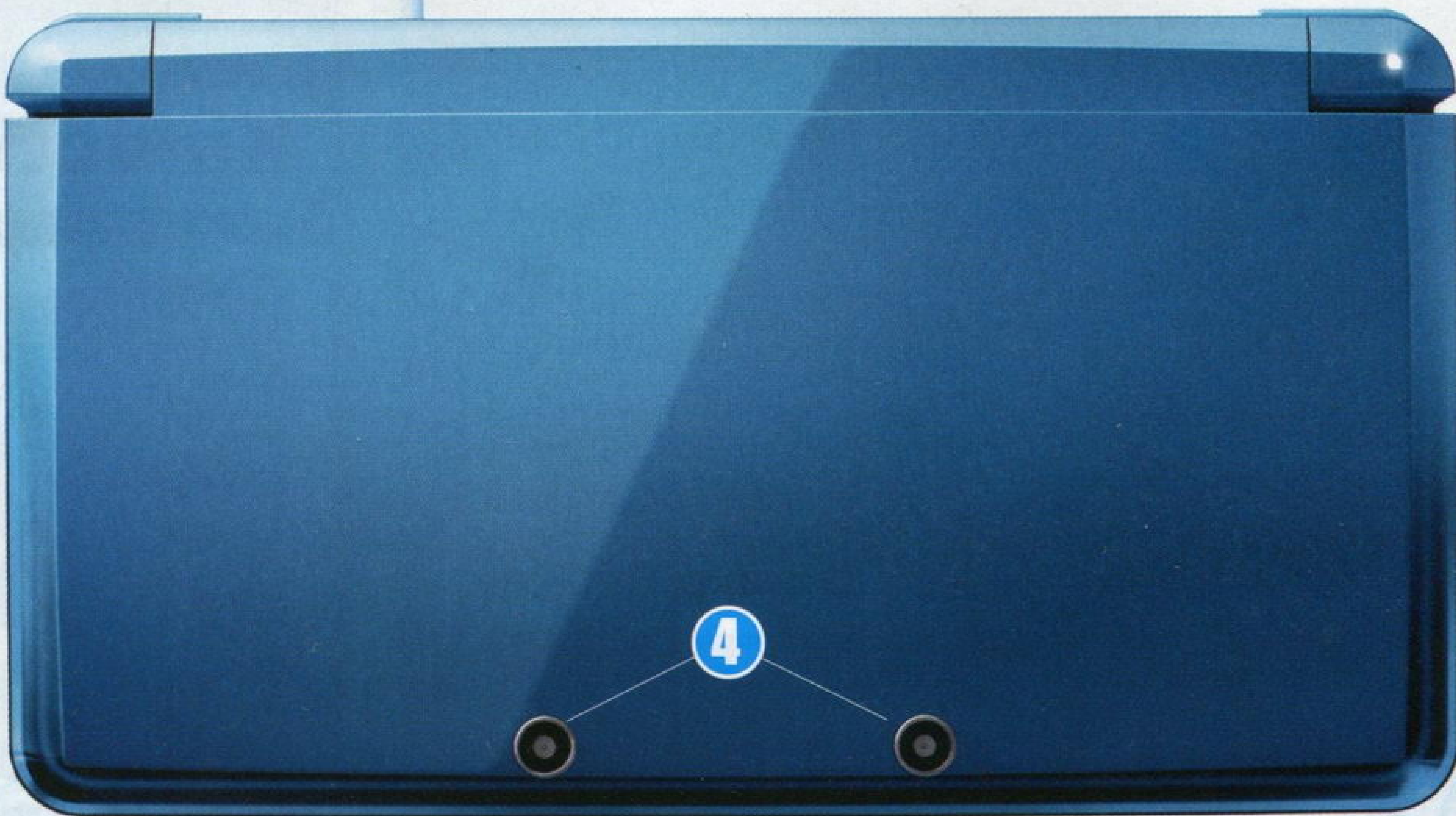
3. 内部摄像头：分辨率为30万像素（640×480）。

4. 外部摄像头：与夏普的3D手机一样，3DS配备两个并排的摄像头，可以将拍摄到的画面即时转化为上屏幕中的立体画面。

5. 滑行键：这是为习惯摇杆的核心玩家而添加的一个按键，官方叫"Slide Pad"，相当于PSP的类比滑杆。

6.3D景深滑钮：这个具有金属质感的滑钮是3DS的关键，可以用来调节3D效果的程度（调到最大效果或者关掉3D效果）。

7.Home键：按键后可返回到系统菜单。



3DS规格

尺寸（合上时）：134×74×21（mm）

重量：230克

预装软件：未定

游戏卡片容量：首发时最大容量为2GB。

无线通信：对应波段为2.4GHz，可以多人无线联机，也可以通过无线路由器接入互联网。3DS无线通信方面的最大特点是在主机处于闲置状态时，能够自动与附近的其他3DS主机交换数据，或者在睡眠模式下从网上下载数据。如果不需要该功能，可以关掉无线通信按钮。

游戏操作：3DS保留了NDS的所有操作键，增加了"滑行键"。3DS也内置麦克风，可以语音操作，内部摄像头和两个外部摄像头都可以用于游戏操作，而且还内置动作感应器和陀螺仪感应器，可以进行体感操作。触控笔可以收缩，拉到最长时为10CM。

多媒体功能：3DS的上屏幕还可以用来播放3D电影，让玩家享受到电影院和普通3D电视上都无法实现的裸眼3D效果。

输入／输出：3DS的游戏卡插槽与NDS通用，此外还有一个SD卡插槽，一个电源接口和一个耳机接口。

特别关注

3DS的性能

目前任天堂并未公布3DS的性能参数，但是岩田聪明确表示3DS的性能将会相当强大，而根据目前公布的多款游戏实际画面以及会场提供的试玩，3DS的性能可能与Wii相当，对于一款掌机来说已经十分强大，而且3DS要在这种画面素质下实现立体效果，这对硬件性能提出了双倍的要求。不过令人担忧的是高性能可能会造成电池续航时间降低，任天堂官方在记者招待会的问答中表示希望续航时间能够接近于NDSi。另外根据3DS的硬件配置，成本估计会十分高昂。不过以合理价格销售硬件是任天堂的一贯宗旨，希望3DS的售价也不会令人失望。

3DS 公布游戏数十款

新瓶旧酒 + 全新作品，阵容华丽空前

任天堂一直是业界动向的风向标。2004 年推出触摸操作的双屏掌机 NDS，2006 年推出动作感应的革命性主机 Wii，2010 年推出 3D 效果的全新掌机 Nintendo 3DS。索尼和微软还在跟在 Wii 的脚步后面大行推广体感操作，PS3 的 3D 显示游戏让越来越多的人带上 3D 眼睛观看 3D 画面的时候，任天堂将一款 3D 掌机带到世上，不用佩戴任何眼镜的裸眼 3D 效果再次走在了游戏界最前端。

> 我们消除了你（游戏玩家）与它（屏幕）之间的隔阂。



媒体无法将 3DS 的实际 3D 效果呈现在受众眼前！

3D 成像原理在 247 期 UCG 的"多边小百科"栏目中有讲解，简单说就是录制图像时用两个间距与人的双眼距离相同的镜头同时捕获图像，显示时将两个镜头捕获的图像同时显示在屏幕上，通过不同的技术让观看图像的人左眼只能看到左镜头拍摄的图像，右眼只能看到右镜头拍摄的图像。如何让左右眼分别看到属于自己的图像的方法将"需要特殊 3D 眼镜的 3D 成像"和"裸眼 3D"区分开来。这就导致 3DS 的实机 3D 画面无法通过摄像机现场捕捉并以视频的形式展示给玩家，照片就更行不通了。

大概也是因为这个原因，发布会现场公布 3DS 的部分，在展示了主机本身并阐述了任天堂的 3D 理念之后，播放了一段《光之神话 升起》的游戏影像，接着列出了支持 3DS 的长长的第三方厂商列表，几乎所有的有分量的第三方都在这个列表里，谁能错过世界上卖得最好的掌机的后续机种呢？最后，数十名手持 3DS 的金发 Showgirl 每人拿一台 3DS 走入会场的记者中间，让每人亲自体验新 3D 掌机的神奇功效，而具体 3D 效果如何，也只有拿着实机的人才能看到，其他的，就是语言描述了。

裸眼 3D 的制约点是观看角度，太远、太近或者偏得太多，那 3D 的魔法都会消失，看到的则是带重影的画面。不过，转动景深调节滑钮就可以自由调整 3D 景深，甚至可以彻底关掉 3D 效果，这样应该就不会有重影的危险，但是那神奇的 3D 画面也自然消失不见。

本次 E3 展会上，《任天狗和猫》和《钢铁潜水员》两款游戏提供了实机试玩。3DS 主机发售日并未确定，因此游戏上市日期也均是未知数。

任天堂第一方 3DS 作品 新瓶旧酒 打破传统

光之神话 升起
Kid Icarus Uprising

厂商：Nintendo

《光之神话》是 1987 年推出的 FC 游戏，这款经典的作品在近几年一直传闻将有续作发售，如今，期盼已久的续作终于登陆 3DS，由《卡比》和《任天堂大乱斗》的制作人樱井政博和他的开发小组"Project Sora"负责开发，这是该游戏 20 多年来的第一款续作。本作也是当天在会场上用大屏幕由传统的演示视频演示的惟一一款 3DS 游戏。本作是一款快节奏的动作游戏，空中和陆地上的战斗操作都将非常流畅。地下世界的敌人威胁着人类，肩升双翼的主角 Pit 将联合光之女神 Palutena 一起保护人类。借着光之女神的力量，Pit 可以在空中飞翔，但是只能飞行 5 分钟，5 分钟之后双翼就会着火，那时主角就会坠落。飞行时，要躲避敌人的攻击并进行射击。制作人说 3D 效果可以让玩家更清楚地看清周围的环境，比如玩家要飞过交错分布的密集激光，3D 的突出效果可以让你更容易辨识每道激光的距离。陆地战自然也必不可少，斩击、射箭和魔法，巨大的 BOSS 战盛大而华丽。游戏的画面效果非常不错，整体效果直逼 Wii 主机，当然，在多边形数量和材质贴图方面还有一定的欠缺，但是在 3DS 的小屏幕上，画面效果肯定可以让人满意！





> 3D 的景深效果让玩家更容易判断距离，这就给了开发者一种新的工具，可以开发出让玩家体验到高度和深度的奥妙的游戏。

任天狗和猫

Nintendogs+Cats

厂商：Nintendo

《任天狗》是NDS上大放异彩的“另类”游戏，以育成可爱的小狗为主题，玩家可以通过触控、语音控制和自己的狗狗进行互动，获得了极大的成功，可爱、有趣的游戏过程吸引了众多女性玩家和爱狗人士。这些年，大家都在思考“猫”到底什么时候才会出现在任天堂的游戏中，这次终于实现了！

游戏的玩法借助3DS的全新机能也有了更多的改变。通过3DS摄像头的人脸识别技术，游戏中的宠物会根据玩家的实际动作而做出反应，比如，它们会模仿你转头的动作，当你靠近屏幕的时候，它们会跳过来舔你的脸，别忘了3D成像！你绝对会有一种的身临其境的感觉！因此，本作的控制界面包括触摸屏、麦克风和摄像头，进一步加强了温馨的游戏体验。



▲小狗会随着你的位置的改变做出相应的反应。



▲飞盘游戏！前作的各种要素都将继承下来。

塞尔达传说 时之笛 3D

The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D


▲（前）史上评价最高游戏复刻版！

动物之森（新作）

Animal Crossing


▲动物之森中的新生活。

马里奥赛车（新作）

Mario Kart


▲卡丁车对战游戏参上！

纸片马里奥（新作）

Paper Mario


▲2D、3D转换的创意会有怎样的效果呢？

星际火狐 64 3D

StarFox 64 3D


▲N64主机同名经典作品复刻版。

飞行胜地

PilotWings Resort



▲应该会用到动作感应的飞行游戏。

钢铁潜水员

Steel Diver


▲模拟潜水艇水下探险作战的游戏。

第三方厂商 3DS 作品 鼎力相助

Konami

《潜龙谍影 3》3D 版！

Konami竟然将自社在PS2上推出的《潜龙谍影3 食蛇者》制作成3D版登陆3DS平台，这是该作首次登陆PS2以外的平台，游戏名为《潜龙谍影 食蛇者 3D》（Metal Gear Solid Snake Eater 3D）。展会现场用3DS主机演示了游戏的一个“The NAKED Sample”版本，只能控制视角轻微变动，不过景深明显的3D丛林在视角变化下显出3D成像的巧妙效果，拥有与众不同的魅力。除此之外，Konami还有《魂斗罗》、《胜利十一人》、《青蛙过河》、棒球等作品登陆3DS。


▲《潜龙谍影 食蛇者 3D》斯内克和引领者，让人记忆犹新的一幕。


▲角色建模相当不错，在屏幕右边手臂处可以看到3D画面“转”为2D后的重影效果。

Capcom

生化、街霸力挺 3DS

自社的镇社之宝《生化危机》和《街霸》均有作品登陆3DS，《生化危机 启示录》为全新作品，主角是克里斯，公布了大型油轮这个场景。


◀《超级街头霸王Ⅳ 3D》（Super Street Fighter Ⅳ 3D Edition），暂名。


▶《生化危机 启示录》（Resident Evil Revelations）

Ubisoft

《分裂细胞》、《刺客信条》、《幽灵行动》均有作品登陆 3DS，还有一些其他的二线作品。


■《分裂细胞 混沌理论》(Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory)

Square Enix 王牌作品尽数登陆 3DS

《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《王国之心》系列作品确定登陆 3DS，不过复刻作品可能性极大，前两者没有详细信息，《王国之心》公布了一些游戏截图。同时还有《陆行鸟赛车 3D》，该作为 PS 主机同名经典作品复刻版。


▲《陆行鸟赛车 3D》(Chocobo Racing 3D)

◀《王国之心》(Kingdom Hearts)


■《死或生 3D》(Dead Or Alive 3D)


■《战国无双 3D》(SAMURAI WARRIORS 3D)

Koei Tecmo 忍龙无双

Koei Tecmo 的重要品牌均登陆 3DS，《死或生 3D》、《战国无双 3D》均有图片放出，另外《真·三国无双》和《忍者龙剑传》也将推出 3DS 版作品。

其他第三方

从官方的游戏列表看，3DS 目前有 71 款来自第一方和第三方的作品在开发中。很多游戏目前确定要登陆 3DS，但是并没有在此公布更详细的信息，其中 Atlus 的《真女神转生》、《真女神转生 Persona》、《真女神转生 恶魔幸存者》、《世界树迷宫》(美版名为《Etrain Odyssey》)；Harmonix 的一款音乐游戏；Hudson 的《炸弹人》、《十项运动》等；NBGI 的龙珠、高达、机战、《吃豆人》等；SEGA 的索尼克和猴球；TOMY 的《火影忍者》THQ 的《功夫熊猫》和《黑道圣徒》等；Warner Bros. 的蝙蝠侠和乐高；EA 的足球、橄榄球和《模拟人生 3》；Gameloft 的竞速游戏《沥青 GT》；Level-5 的《莱顿教授与奇迹的面具》；AB 的《DJ 英雄 3D》；Majesco 的《男孩与软泥》等 6 款作品……（以上名称大部分为暂定名，可能会发生变化。）

Wii 平台第一方阵容 经典回归！ 塞尔达传说 超级大金刚 星之卡比

塞尔达传说 天空之剑 The Legend of Zelda Skyward Sword

发售时间：2011 年

“《塞尔达传说》系列”正统续作，游戏的画面采用清新的卡通渲染风格，有些像《塞尔达传说 风之杖》，不过主角是成年的林克。本作将是系列的新转折，必须使用 Wii Motion Plus 进行游戏，丰富的操作，让玩家的动作和林克的动作最大限度同步。挥剑的动作也更加精确和同步，向前伸出左手“鸡腿”手柄就能举起盾牌抵挡敌人的攻击。体感操作的特点是拥有较少的组合键，而通过直觉性的动作就可以使用相应的道具，比如射箭、投掷炸弹和使用鞭子与敌人战斗和解谜。游戏拥有众多的新要素，大家熟悉的各种道具都有了一些新的变化，体感和解谜巧妙的结合会给玩家带来有趣的体验。



超级大金刚 回归 Donkey Kong Country Returns

发售日：2010 年冬

《超级大金刚》本是一款 2D 卷轴平台动作游戏，活跃于 SFC 时代，日文名为《スーパードンキーコング》(Super Donkey Kong，译作超级大金刚)，英文名为《Donkey Kong Country》。本作的开发工作室是制作了《银河战士 Prime》三部曲的 Retro Studios，游戏本身也足够复古（retro），是大家都喜欢的 2D 卷轴玩法，场景是漂亮的 3D 画面，色彩丰富，景物惟妙惟肖，不同深度的图层让版面看起来更有意思。大金刚和迪迪刚（Diddy Kong）配合前行，由两个玩家同时控制各自的角色，水平较差的玩家使用迪迪刚，可以趴在大金刚的背上经过一些较难的场景。被加农木桶打到空中，收集一连串的香蕉，找齐场景中隐藏的 K-O-N-G 字母……传统平台动作游戏的复古新生！



星之卡比 毛线史诗

Kirby's Epic Yarn

发售日：2010年秋

“《星之卡比》系列”在N64平台的《星之卡比64 水晶碎片》之后第一次登陆家用机平台，此次新作不管是画面效果还是玩法都让所有人在看过第一眼之后便大呼精彩！毛线和布料组成的游戏世界散发出神奇的魔力，毛线线条简单地圈一个圈，便显出一个活灵活现的可爱卡比，用各种材质的布料缝制而成的背景让人想起记忆中年幼时和母亲相关的各种情节，温馨、可爱、自然，如果你是一个对生活的点点滴滴能产生哪怕一点儿热爱的人，都会被这款朴实到让人掉眼泪的作品吸引。曾经大口吸气，吞下敌人的攻击模式在本作中改为了毛线鞭子，拽住敌人的弱点将其身体一次性拉散架，然后团成一团毛线团顶在头上，卡比的各种变身也像简笔画一样，利用毛线的特性轻松变化，场景的互动也充满了奇思妙想，对布的特性做了最大限度的发掘，实在是一款让人啧啧称奇的作品，这就是创意！





■要用特殊手段将BOSS拆解



■机器人卡比发射导弹

轻松的作品吸引更多玩家

除了上面三款经典作品之外，展会还公布了任天堂自社在Wii主机上开发的几款休闲游戏。包括篮球、排球、躲避球和冰球四种体育运动项目在内的《马里奥运动合集》(Mario Sports Mix)和13种不同派对游戏合集的《Wii聚会》都是多人游戏、合家欢乐的客厅游戏，后者包括《马里奥聚会》样的桌面游戏，内含超过70种迷你小游戏，不同年龄不同性别不同爱好的人都可以参与进来。以超人气口袋妖怪皮卡丘为主角的动作冒险游戏《口袋公园Wii 皮卡丘的冒险》(PokePark Wii：Pikachu's Adventure)则是一款面向较低年龄层的FANS向游戏，玩家要控制比卡丘在口袋妖怪主题公园中和各种可爱的角色们一起游戏或竞技。



■《马里奥运动合集》



■《Wii聚会》



■《口袋公园Wii 皮卡丘的冒险》

Wii平台第三方阵容

第三方公布的新作不多，《经典米奇》(Desney Epic Mickey)在现场提供了试玩演示，我们也终于了解了这款神奇作品的真实面貌。这款黑暗版“米老鼠”游戏结合了平台动作和动作过关游戏的各种特点，游戏的故事非常吸引人，对于喜欢迪斯尼动画的人更是有不可抵抗的吸引力，利用神奇的画笔改变以及变成废土的各个童话世界。

N64平台的传奇式主视角射击作品《黄金眼007》将在Wii上重制，原作可是第一款在家用机上真正获得成功的主视角射击游戏。

SEGA的“《索尼克》系列”高速平台动作类型最新作《索尼克 色彩缤纷》(Sonic Colors)登陆Wii平台，3D画面2D玩法。(同时也公布了本作的DS版本，为2D双屏游戏。)




■《索尼克 色彩缤纷》

掌机平台重心转移

任天堂展会上，DS平台的新作大多是之前已经公布的日版作品的美版，最让人兴奋的莫过于《黄金的太阳 黑暗黎明》(Golden Sun：Dark Dawn)的正式公布，作为GBA上经典角色扮演游戏系列的第三作，本作的故事发生在第二作《失落的时代》的30年之后。游戏的画面非常漂亮，战斗中的魔法效果也很华丽，贯穿上下两个屏幕的巨大BOSS很有魄力，解谜也仍旧是游戏的一个重要组成部分。

“《马里奥对大金刚》系列”的上一作为DSiWare下载游戏，新公布的系列第四作《马里奥对大金刚 迷你大陆大破坏》(Mario vs. Donkey Kong：Mini-Land Mayhem！)预计2010年冬季发售，编辑关卡并与好友分享是本作的一大特色。



■《黄金的太阳 黑暗黎明》



索尼 改变一切

在今年的E3会场中，到处都可以看到PlayStation Move的大海报，而索尼为这款体感控制器制定的宣传口号是“它将改变一切”(It Changes Everything)。Move是索尼E3展前发布会的焦点，关于它的一切都在发布会中得到了解答，而3D则是索尼的另外一个宣传重点。体感化、立体化就是索尼带来的改变。



▲今后支持3D模式的PS3游戏就会在封面中标上醒目的“2D Game”标志。

立体世界！PS3全3D大作阵容公布

索尼的展前发布会在当地时间6月15日中午12点召开，在一段由多款游戏剪辑而成的预告片后，SCEA总裁Jack Tretton上台，他先是语气轻松的调侃了之前微软的Kinect发布会，然后开玩笑说：“不要担心，我不会喷口水的，别找雨布了。”

Tretton例行公事地介绍了PS3的强大功能后，由SCE社长平井一夫上台，介绍了PS3的3D战略。他说PS3将会促进3D的普及，就像几年前为蓝光带来的胜利一样。到2011年3月之前，PS3上将会有20款原生3D游戏。其中最值得关注的3D大作就是《杀戮地带3》。

Guerrilla Games的开发人员上台演示了《杀戮地带3》的3D模式，并且要求观众戴上进场时发放的3D眼镜。演示结束后，Guerrilla宣布《杀戮地带3》将于2011年2月发售，不仅支持3D模式，而且也将全面支持Move的体感操作方式。

除了《杀戮地带3》，索尼还宣布多款大牌游戏将全面3D化，包括《GT赛车5》、《孤岛危机2》、《肖恩·怀特滑板》、《NBA 2K11》、《电子世界争霸战 进化》，以及首次公布的《狡狐大冒险合集》、《致命格斗》新作，和一款全3D的《Eyepet》。

PlayStation Move九月上市，仅售50美元！

与3D相比，索尼对Move报以更高的期待。SCEA市场部主管Peter Dille说，由于蓝光容量巨大，索尼能够将一个游戏做成两个不同的版本（Move版和普通版），然后放到同一张碟里。然后Dille介绍了几款首次公布的Move新作。

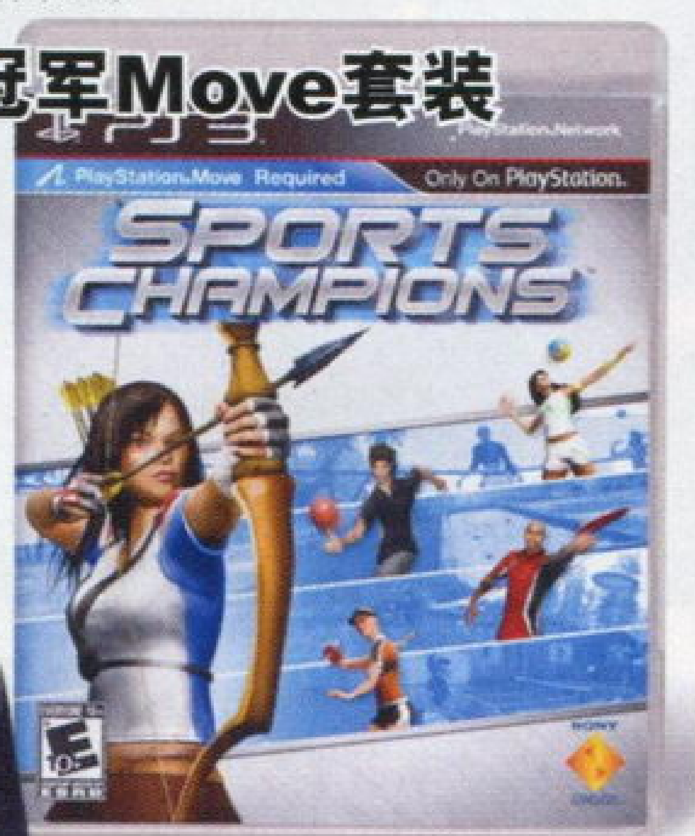


PlayStation Move套装
定价：
100美元

索尼打造出的广告名人Kevin Butler上台宣布了Move的发售日：欧版9月15日，美版9月19日，日版10月21日。Move手柄本身的定价只有50美元，导航手柄定价30美元。索尼将会推出同捆Move、PS Eye和PS3主机的套装，定价400美元。还有一个100美元的Move套装，包含Move、PS Eye和一款《体育冠军》。Move的首发游戏有16款，另外还有40多款会在圣诞之前发售。今后Move的索尼第一方游戏标准售价为39.99美元，这说明Move今后将会以廉价休闲型游戏为主。

在Move发售的同时，随硬件还会赠送一张“Move体验碟”，收录多款体感游戏的试玩版。在市场宣传方面，索尼也做好了全方位的准备。上市期间，索尼将会与可口可乐合作进行广告宣传，从11月开始，Move及其各种游戏的广告会被印到可口可乐旗下总共1.3亿瓶的各种饮料瓶上。

PS3体育冠军Move套装
定价：
400美元



9月15日起全球上市！

PlayStation Move新作检阅

Sorcery（2011年发售）

这是一款专门为Move开发的奇幻游戏，需要同时使用Move手柄和类似于Wii双节棍手柄的“导航手柄”。游戏采用卡通式风格，玩家扮演一个年轻的巫师，从演示中可以看到他在地牢里挥舞魔棒。玩家手中的Move手柄就是魔棒，挥舞手柄就可以放出魔法，按键可出现菜单，在菜单中选择魔法种类，放出魔法的时候，手柄的顶部圆球会变成与该魔法相同的色调。将不同的魔法组合，还可以形成大魔法，比如将火焰与龙卷风魔法结合，可以变成火焰龙卷。



泰格·伍兹PGA巡回赛11（2010年9月发售）

已经发售的不少游戏将会通过发布补丁下载的方式支持Move，比如在发布会中公开的《泰格·伍兹PGA巡回赛11》。Dille说，Move能感应到玩家的动作力度，而不止是感觉到玩家做出了挥舞动作。现场演示的效果几乎做到了1:1的体感还原。



暴雨（2010年10月发售）



备受好评的《暴雨》将会在今年内推出一个Move版本，同时还会发布一个补丁，让已经购买该作的玩家通过补丁实现体感操作。

Move英雄（2011年发售）

这是一款收录了《狡狐大冒险》、《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》等PS系独占大作角色的动作游戏新作，索尼将其游戏类型定义为"动作冒险聚会游戏"。本作需要同时使用Move手柄和导航手柄，挑战敌人和充满想像力的谜题。游戏支持1～2人玩。游戏讲述一个邪恶的力量正在入侵银河系，将瑞奇与叮当、杰克与达斯特以及狡狐所在的世界偷走了，而这些世界的居民变成了奴隶。于是我们勇敢的英雄们联合起来，为了保护银河而战斗。



化解危机 毁灭风暴（2010年秋季发售）

本作将会是NBGI著名光枪射击游戏"《化解危机》系列"历史上最火爆的一款游戏，支持1～4人玩，收录了街机模式、可以自由探索的故事模式、阻止犯人越狱的岗哨模式和在线对战模式（可8人对战）。这是系列历史上第一款可以全面破坏场景的游戏，玩家可以任意轰炸眼前的一切。本作还有一个"死亡风暴海盗"模式，玩家将扮演一位海盗，在大海上驾船搜索"海神之气息"，途中可以用船上的大炮轰杀怪物，还可以与朋友合作杀敌。本作还将收录2007年发售的街机版《化解危机4》。





狡狐大冒险合集（2010年11月发售）

PS2时代Sucker Punch开发的平台动作游戏系列《狡狐大冒险》将会高清化之后以合集的形式在PS3上推出，除了支持全3D画面外，本作也收录了重新制作的一批利用Move进行体感操作的迷你游戏。本作的3D模式帧率为30帧，普通模式可以达到60帧。目前公布的演示中，驾驶双翼飞机的场面有强烈的立体效果。







PS3立体声系统



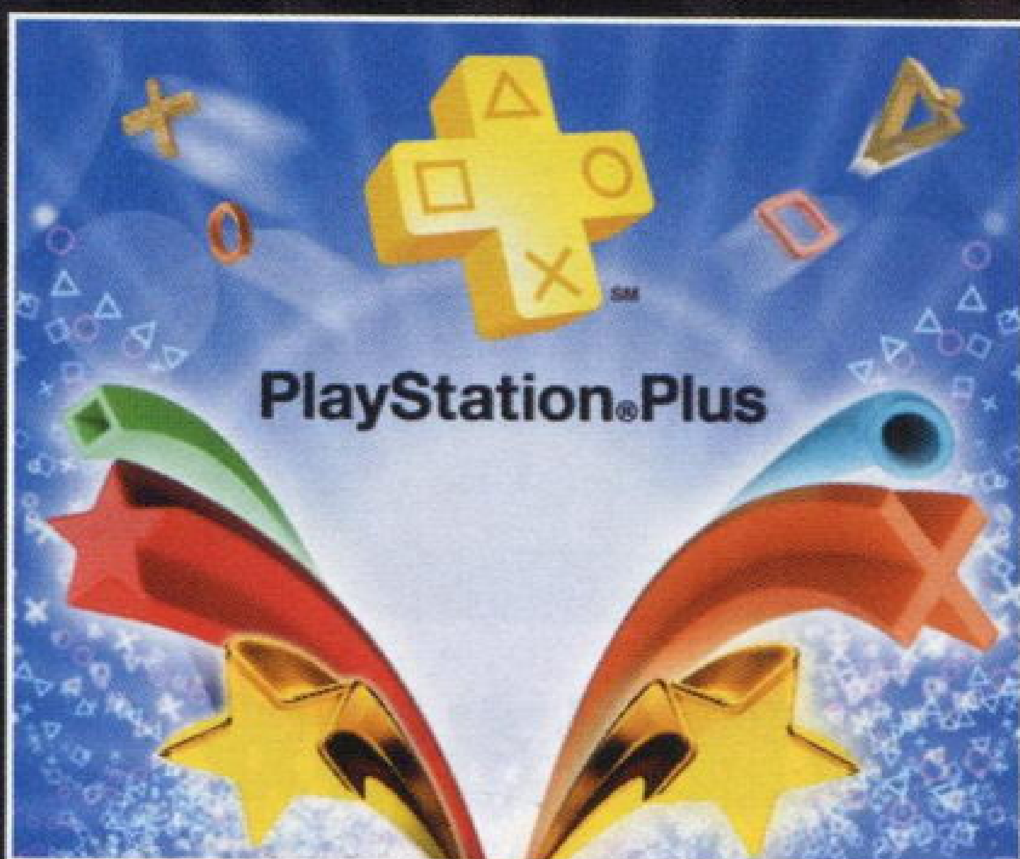
索尼宣布将于今年秋季推出PS3立体声系统，定价为19800日元/199美元/199欧元。这是为了正在实现3D化的PS3准备的一套具有强烈立体声效果的音响设备，它使用了索尼的S-Force PRO前端环绕立体声技术，只需一个前端扬声器，就能形成环绕于整个空间的立体声效。这套音响是由SCE的游戏音效设计专家们与索尼的音响设计专家合作开发，带来最出色的游戏立体声效果。玩家也可以用PSP连接该音响。

PSN高级收费服务PlayStation Plus即将开通

与之前传闻的一样，索尼将会提供PSN的高级收费服务，其正式定名为"PlayStation Plus"。现有的PSN服务仍将免费，而这个收费服务将会带给玩家"价值数百美元"的高级服务内容，比如可以更早玩到游戏试玩版，可以获得游戏内测的邀请，还能享受一些免费游戏和免费的主题，以及一系列全新内容。最吸引人的是，玩家可以在限定时间内免费试玩PSN上提供的完整的PS3游戏。Plus的会员还可以享受到特定游戏的优惠折扣。

PlayStation Plus将从6月29日开始开通，年费为50美元，如果按季度缴费，则是3个月

18美元。在亚洲提供了30天的服务，日本为500日元，香港地区为38港币。如果玩家没有续费延续自己的高级会员身分，之前享受的所有内容将无法再访问。



索尼宣布，目前PSN用户数量已经超过5000万，PS3与PSP总计销量超过9700万。在PS3上对应网络功能的游戏已经超过960款，PSN上可供下载的网络内容超过7万种，总下载次数超过10亿。另外，Home的用户超过1400万，有1.1万种虚拟道具可用，300多个虚拟空间可以探索。

第三方强力支持，大量独占内容公开



过去在微软游戏部门担任副总裁的John Schappert极富戏剧性的出现在索尼发布会的演讲台上，现在他的身分是EA的首席运营官，而索尼将EA称为PS3最大的推进者。Tretton开玩笑地说：“‘独占’是我最喜欢的一个新词。”

Schappert公布了两款将会有PS3版独占内容的游戏。首先是《荣誉勋章》，本作将于10月12日发售，游戏中将会有丰富的人物定制选项，每个角色还有隐藏的大胡子可选。现场公布了一个位于阿富汗的Korengal Valley多人模式地图。本作的PS3版将会赠送一款PS2游戏《荣誉勋章 前线》的高清重制版。另外一款是《死亡空间2》，本作的PS3限定版将会免费赠送一款对应Move的《死亡空间 血统》。

过去曾多次奚落PS3的Valve公司创始人Gabe Newell也走到索尼发布会的演讲台上，表明了Valve今后将全面支持PS3的立场，原本为X360独占的《Portal2》确认也将推出PS3版，预定于2011年内发售。Newell甚至表示“PS3是最适合《Portal2》的平台”。

其他多家发行商也将为PS3带来独占内容，包括《刺客信条 兄弟会》的PS3版独占任务，该作的公测将仅在PSN上进行。Take-Two的《黑手党II》也将为PS3带来独占下载内容，其中收录了大量新任务，以及流程达到好几个小时的街机模式。

《GT赛车5》发售日确定

在PS3的第一方游戏中，影响力最大、销售潜力最强，却也是延期最久的战略级大作《GT赛车5》终于确定了发售日期。现场先是播放了一段画面惊人的预告片，然后直截了当地出现了发售日期——2010年11月2日！日版与欧版发售日未确定。不过本作确定会对应3D模式，传闻称制作3D模式是该作多次延期的主要原因。



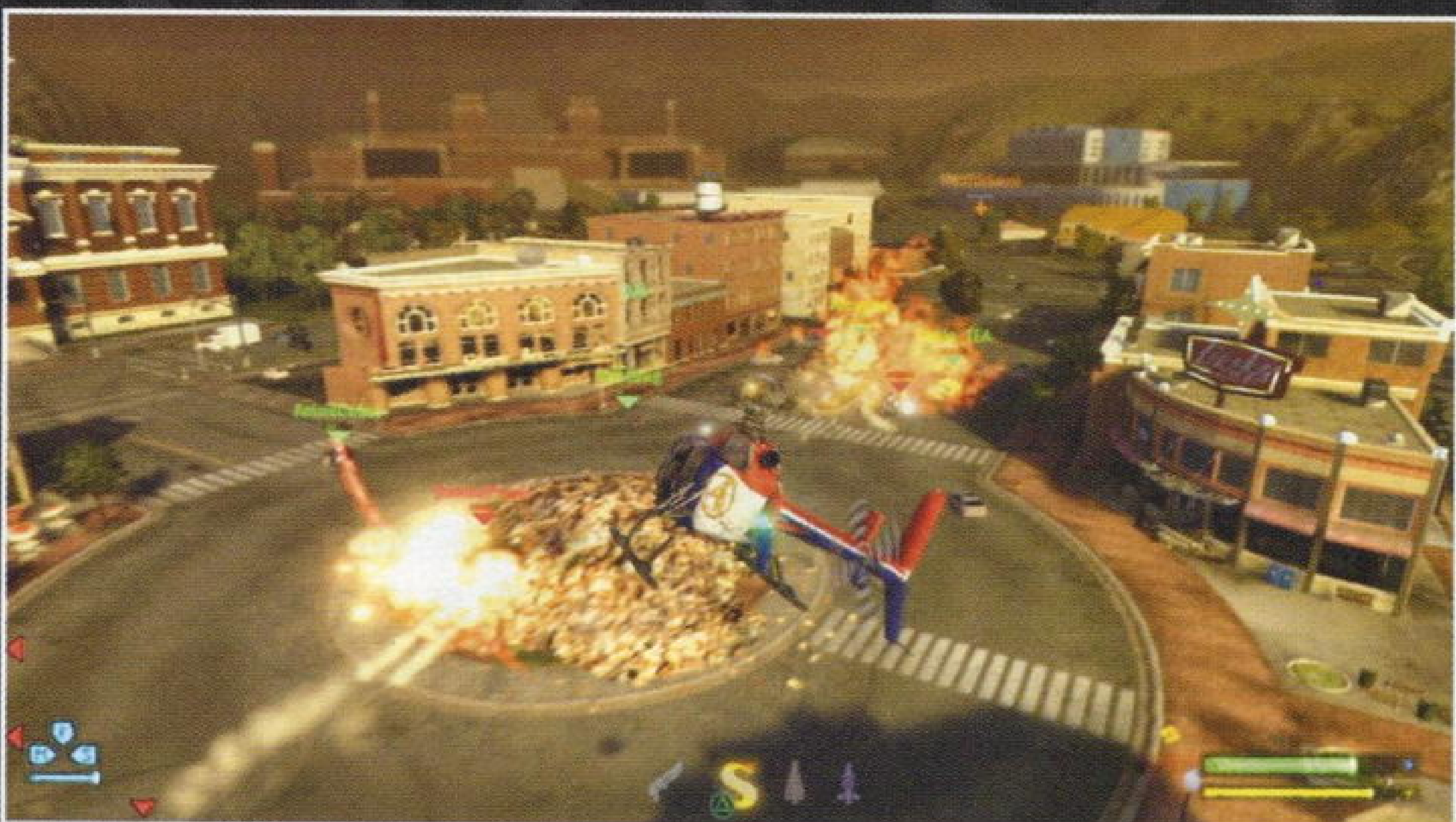
本作将会推出一个售价99美元的收藏版，采用豪华包装，赠送一辆1:43比例的2009尼桑GT-R Spec-V赛车模型、钥匙扣还有一本300页的“车迷宝典”。另外还可以下载5辆专属赛车。



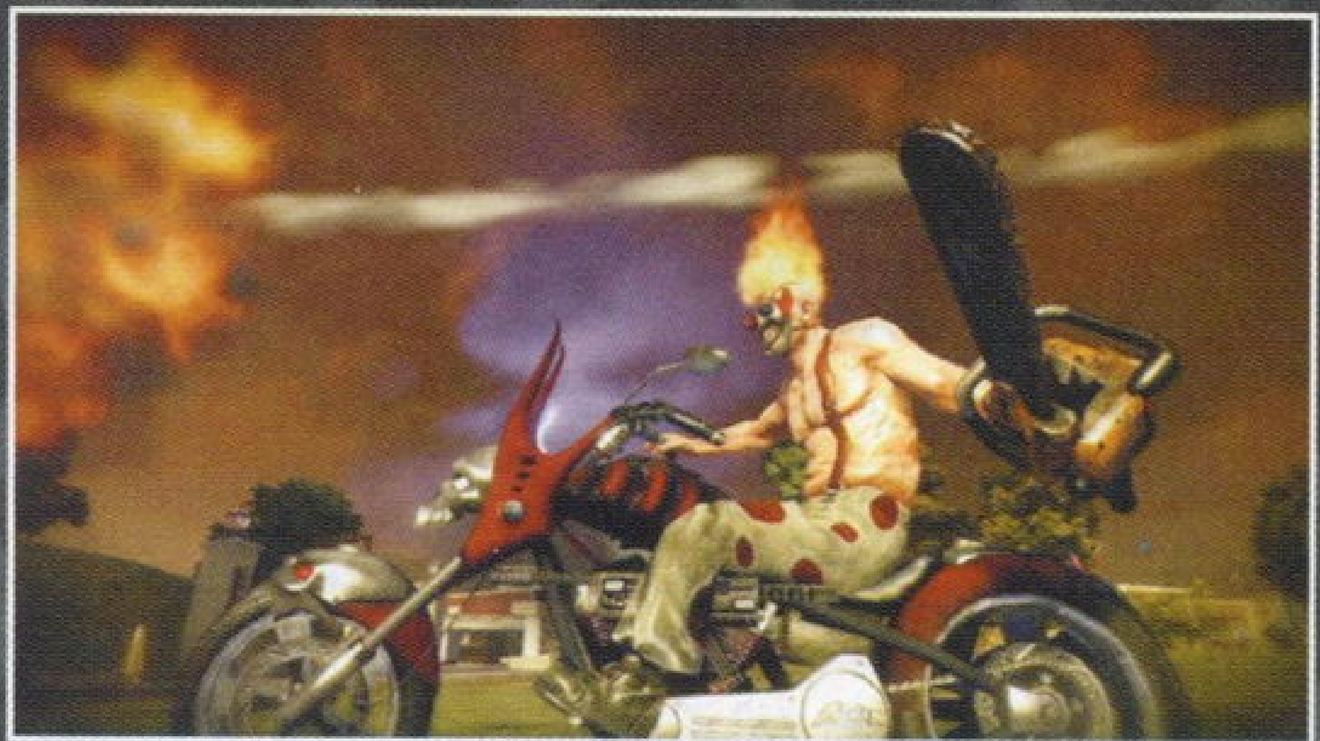
两款PSP优惠套装

今年10月，索尼将会推出PSP新作《Invizmals》的PSP-3000同捆套装，定价为199美元。除了蓝色主机和游戏外，套装中还赠送了PSP摄像头和1GB记忆棒。《战神 斯巴达之魂》的PSP-3000套装将于今年秋季发售，定价也是199美元。该套装的PSP-3000主机是红黑两种色调，将会赠送一张2GB的记忆棒，以及可以免费下载《战神 奥林匹斯之链》的下载券。此外，年末商战期间在美国上市的PSP游戏将会有70多款，包括新公布的《战鼓啪嗒嘭3》和《EyePet》的PSP版。

意外的压轴戏



今年索尼E3发布会的压轴戏并非《GT赛车5》，而是一款让所有人意外的游戏——《烈火战车》(Twisted Metal)最新作。并不是因为这款游戏本身令人意外，而是将这个名气并不是很大的游戏系列作为压轴戏实在让人意想不到。“《烈火战车》系列”是《战神》制作人David Jaffe在PS时代创作的一款人气游戏，虽然在玩家中的评价很高，但是销量与知名度都不算太高。但这款在PS3上重生的《烈火战车》将会是一个AAA级大制作，预定于2011年发售。



PS3的《烈火战车》是一款极度火爆的游戏，在目前演示的组队死亡竞赛中，就让玩家驾驶直升机，第二个玩家使用机关枪朝街道下方扫射，可以看到场景惊人的可破坏程度。在地面上也有火爆的载具可用，比如驾驶摩托车还可以拿出巨大的电锯杀敌，还可以把摩托车开上屋顶。普通战车上更是搭载了链式机枪和火箭炮，足以将一些小点的楼房炸塌。全新的“核武器模式”是本作的卖点，这也是一个在线多人模式，同时在线人数超过30人，可以进行战队之间的对决。本作还有2～4人的线下分屏模式。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

06.02 任天堂宣布NDS系列机型全面降价，从6月19日开始推出3款新颜色NDSi LL。

06.02 索尼宣布在美国开展PSP go的买主机送3款人气大作的大促销活动。

06.03 Level-5公司宣布进军北美市场，在美国设立的分公司将从9月开始营业。

06.07 MMV公司宣布将进行重组，今后不再开发原创游戏，并将卖掉欧洲分公司。

06.09 Take-Two发布财报，《荒野大救赎》出货量突破500万套，《横行霸道IV》销量突破1700万套。

06.11 板垣伴信公布其英灵殿工作室的首款游戏《恶魔三全音》。

06.13 微软召开X360体感控制器专场发布会，宣布"初生计划"更名为Kinect，预定11月4日发售。

06.14 微软在E3展前发布会中公布了售价299美元的X360新机型。

06.15 索尼发布会召开，Move发售日及价格确定，《GT赛车5》发售日确定。

06.15 任天堂发布会震撼公布3DS，超大作阵容空前，《FF》、《DQ》、《MGS》、《生化》等顶尖系列全面登陆。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE 板垣伴信打造血腥射击游戏《恶魔三全音》





《死或生》、《忍者龙剑传》制作人板垣伴信与Tecmo闹翻后，挖走Team Ninja的大部分核心人员，成立了自己的英灵殿工作室，并且开发一款原创新作。在E3展召开之前，板垣伴信正式公布了英灵殿工作室开发、THQ公司发行的《恶魔三全音》(Devil's Third)。

板垣伴信表示，本作的游戏标题有多种含义，首先是来自古典音乐理论。"Devil's Third"被用来形容音程极不和谐的"三全音"，该音程又叫"魔鬼的颤音"，被巴赫形容为：魔鬼、地狱、痛苦、销魂。而本作中将会涉及三个势力，有一名重要角色与音乐有关。本作的另外一个灵感是Richard Wagner关于北欧神话的歌剧《诸神之黄昏》。

《恶魔三全音》的故事背景与凯斯乐症候群(Kessler syndrome)理论有关，该理论认为，随着近地轨道中卫星、陨石等物体的密度不断提高，将会达到一个危险的临界点，这些物体的碰撞导致大量碎片坠落到地球上，而且碰撞将会叠加，造成更频繁的碰撞，对地面造成灾难性的破坏。目前公开的设定图中可以看到全球各地多个主要城市被毁。

与《忍者龙剑传II》一样，《恶魔三全音》是一款极度暴力的游戏，不过并非板垣伴信所擅长的动作游戏类型，而是一款为迎合欧美玩家口味而制作的动作射击游戏。在预告片中可以看到能将敌人劈成两半，可以用霰弹枪将敌人碎尸。本作是THQ公司首次代理发行日本游戏工作室的作品，板垣伴信表示，之所以选择美国发行商，是因为他认为自己已经"不适合为日本的上市游戏公司开发游戏，无法适应那样的环境"。据THQ副总裁Danny Bilson透露，他和板垣伴信商谈了不到10分钟就决定与之签署合作协议，主要是被该作精彩的多人模式所吸引。THQ不仅负责发行，也对游戏的开发提供了支援，弥补了日本开发者在射击游戏类型上相对匮乏的经验。对于本作的特色，板垣伴信总结说："虽然这是一种完全不同的游戏类型，但开发核心团队与过去一样。想想那些核心要素——动作、操作性、速度、暴力、美女——所有这些核心要素依然健在。"

软件 SOFTWARE 《机车风暴 启示录》体验2012末日狂飙



在电影《2012》中，最震撼的片段当属大地震爆发时，主角一行驾车穿过正在崩塌的洛杉矶街头。这充满视觉冲击力的一幕即将在一款赛车游戏中重现——这就是《机车风暴 启示录》。本作的飚车舞台并非海岛和峡谷，而是一个叫做"The City"的城市，这座城市融合了旧金山和洛杉矶的特点，在玩家的比赛过程中，这座城市将会像《2012》中描绘的一样出现全城毁灭的壮观场面。

本作将会围绕三名车手在The City的惊魂48小时。每个角色对应一种游戏难度，"菜鸟"是最低难度，"幸存者"是终极难度，"大狗"是高难度。每个角色所经历的流程并不相同，不过会有不少交叉点。三位主角来到The City时，发现肆虐该城的不仅是天灾，还有人祸。城市里有两大势力正打得不可开交，雇佣军与不愿离开城市的"疯子"们彼此对决，前者使用高科技武器，后者使用燃烧瓶和各种自制武器。当你开车穿过街头时，很可能会卷入到他们的争斗中，使你的比赛过程更加危机四伏。你可以做出反击，甚至可以开车碾压敌人。

本作中大楼的倒塌、地面的破坏等都是永久性的，当你在今后的比赛中再经过那些地区时，会发现仍然是一片末日景象。制作人介绍说："这并不是末日之后的世界，它就是末日。你将会见证末日的到来，这是一个生存型赛车游戏。"坍塌的城市不仅带来视觉上的冲击，而且时刻影响着比赛过程，比如前方有整座大楼倒塌，可能会阻断某一条路，但玩家可以将车开上大楼的外墙面，沿着墙面开到另一条路。玩家还可以穿越地铁隧道和下水道。本作还首次加入了午夜赛车，并支持16人在线比赛，以及线下四人分屏比赛。在比赛中可以下注，赢得大量奖金后可以购买更强的零部件或者新赛车。

特报 SPECIAL 买 PSP go 可免费获得 3 款大作

为了改变PSP go销量惨淡的局面，索尼不久前在欧洲展开了购买PSP go赠送多款游戏的促销活动，近日美国地区也开展了优惠幅度诱人的促销。SCEA宣布，即日起到2011年，凡是购买PSP go的玩家，就可以得到下载券，可以免费下载3款游戏：《小小大星球》、《瑞奇与叮当 尺寸事件》和《海豹突击队 烽火战歌3》。这3款游戏的价值约为80美元。除此之外，索尼正在改变PSP下载游戏太贵的现状，希望通过更低的价格改变玩家对PSP go的态度。索尼已经与第三方联合，将十几款备受好评的PSP游戏下载版降到10美元，其中包括《虹吸战士 洛根之影》、《寂静岭 起源》等大作。



软件 SOFTWARE 增添主线剧情《噬神者+》公开

NBGI的狩猎式游戏《噬神者》发售后取得了超过60万套的销售佳绩，目前NBGI正准备推出其加强版《噬神者+》。本作可能会同时采取下载和UMD零售完整版的方式发行，前者定价2000日元，后者为4980日元。

《噬神者+》将会新增大量内容，不仅追加了支线任务，还增加了一些主线剧情。此外自然也会有新角色和新荒神登场，武器方面增加了近一倍，游戏的速度感也会大大提高。

特报 SPECIAL《荒野大救赎》出货量突破500万

6月初，Janco Partners的分析家Mike Hickey曾经透露，根据他所获得的消息，《荒野大救赎》开发成本超过7000万美元，销量也达到400万套才能盈利。6月9日，Take-Two公布了上个财季的财报，宣布《荒野大救赎》的出货量已经超过500万套，实现了可观的利润。同时Take-Two表示《横行霸道Ⅳ》仍在持续热销，目前累计销量已经超过1700万套。

Take-Two在公布销售成绩的同时，也宣布了一则令人失望的消息：《马克斯·佩恩3》将无法按照原定计划上市，预计将延期到明年发售。不过《黑色洛城》和《黑手党Ⅱ》仍将于10月31日之前发售。

软件 SOFTWARE《摇滚乐队3》挑战102键专业电吉他





MTV GAMES最近正式公布了音乐游戏《摇滚乐队3》，本作与过去一样也会包含多款音乐控制器，在全新的专业模式中，对应吉他、架子鼓、键盘等乐器。而除了25键的MIDI键盘控制器外，还有一种夸张的102键Fender Mustang电吉他，由系列的乐器生产商Mad Catz负责。

专业模式是《摇滚乐队3》的宣传重点，这是一个将音乐游戏高手训练为专业音乐家的模式。比如在普通模式中，玩家只要使用键盘控制器的5个主要按键，而在专业模式中，25个按键都要用到。在本作中可以使用不同的乐器组成7人乐队进行演奏，游戏中途其他玩家可以随意加入或退出。本作收录的曲目阵容达83首。

INFO 新闻短波

《生化危机》新作来临

Capcom社长辻本春弘最近在接受《日经》采访时说："3D电影版《生化危机 劫后余生》将在9月10日上映，在电影上映期间，我们会做点事推动游戏系列。"这是否意味着Capcom到时会发售与电影版关联的新作，或者公开《生化危机6》？

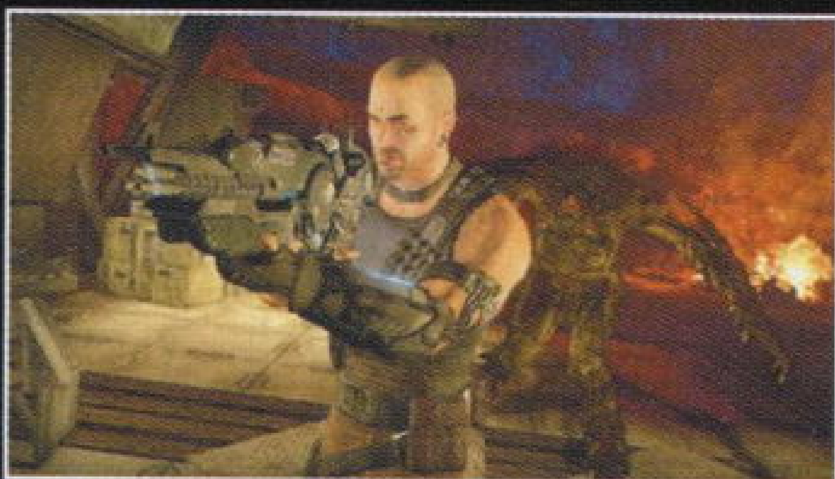
两大经典电影归来

Telltale Games宣布其已经与NBC环球公司达成协议，将会根据其两部经典电影系列推出按章节发布的游戏，这两部电影系列分别是《回到未来》和《侏罗纪公园》。其中《回到未来》游戏版将于今年冬季发售，对应PS3、X360和Wii。《侏罗纪公园》可能会分为六部推出。



《赤色派系 末日战场》

Volition工作室日前正式公布了《赤色派系 末日战场》，本作故事发生在《赤色派系 游击战》之后，火星地表已经无法居住，人们躲到了地下矿坑与隧道，而嗜血的怪物也开始从地底深处出现。



Level-5进军北美

"《莱顿教授》系列"不仅在日本大热销，通过任天堂发行美版之后，同样获得了北美玩家的强烈反响。日前Level-5已经决定正式进驻北美，将会在美国设立"LEVEL-5 International America Inc."，该公司将从今年9月开始正式营业。Level-5计划以该公司为基础，于2011年将其业务范围扩展到欧洲。

MMV放弃原创游戏

MMV日前宣布，由于近年来开发的多个原创游戏销量惨淡，他们已经决定停止开发原创新作，并卖掉欧洲分公司，今后MMV将不会继续在海外发行游戏（MMV的作品仍然会通过其他发行商在海外销售）。

DC经典高清化

世嘉宣布DC经典游戏将会在高清化之后全面登陆PSN和XBLA，首批两款游戏是《索尼克大冒险》和《疯狂出租车》。这些游戏都将对应成就和奖杯系统。

日本一《蓝色蔷薇》

日本一宣布正在为PSP开发一款冒险游戏新作《蓝色蔷薇》（暂名）。本作由日本一、Fight Plan与Apollo Software合作开发。

《铁拳》携手《火影》

NBGI近日宣布，在《火影忍者疾风传 究极忍者风暴2》中将会出现《铁拳6》的拉斯。拉斯是《火影忍者》作者岸本齐史为《铁拳6》而设计的人物，这次将由岸本齐史重新设计后以新形象露面。

《暴雨》制作人新作

据报道，《暴雨》制作人David Cage目前正在开发一款新作，暂定名为《地平线》（Horizon），这将会是一款科幻题材的游戏，故事围绕一对20多岁的夫妇。本作预计仍然将由索尼发行。

《阿卡雷斯特战记2》公开

Idea Factory宣布将于今年秋季推出PS3独占的《阿卡雷斯特战记2》。本作中可以在3D世界地图里自由移动，女主角之外的配角事件会大大增加，而且令人脸红心跳的事件也将强化。



特报 SPECIAL 高清体感？玩家购买欲低迷

PS Move与Kinect的对决是今年E3展的热门话题，但是根据市调机构的调查，厂商的宣传虽然卖力，消费者却并不买账。OTX U.S.对2000多名玩家的随机调查显示，只有8%的X360玩家打算购买Kinect，有兴趣购买Move的PS3用户仅占6%。不管是PS3还是X360用户，知道Move和Kinect的玩家只占15%。

打算购买Kinect的玩家平均年龄为25岁，女性占20%；有意购买Move的平均年龄为28岁，女性占30%。调查还表明，想要购买Kinect的多数人是核心玩家，其中80%最关心的是射击游戏。Move的关注者分布较广，对动作游戏和RPG都表现出浓厚兴趣。OTX的这份调查预示着Move和Kinect的初期购买者数量不会很多，将会以核心玩家为主。

硬件 HARDWARE NDS全线降价，3种新颜色推出

随着3DS的即将到来，NDSi的降价也就成为必然。6月2日，任天堂宣布NDS系列机型全线降价，其中NDSL从16800日元改为开放价格、NDSi从18900日元降价到15000日元，NDSi LL从2万日元下调到1.8万日元。与此同时，任天堂宣布从6月19日开始推出三种新颜色的NDSi LL，分别是蓝色、黄色与绿色，定价为1.8万日元。

在日版宣布降价的两天后，英国方面也宣布从6月18日起，NDS全系列机型价格全面下调。英国任天堂表示，下调后的具体价位将由零售商自行决定。在任天堂的声明发表后，一些网络零售商紧接着进行了调价，GAME、HMV和亚马逊等都将NDSi的售价降低了30英镑。



NDS和Wii的平均游戏质量非常非常糟糕，如今的消费者都认为，买NDS和Wii的游戏就等于在买烂游戏。



NBGI欧洲区副总裁Olivier Comte最近公然抨击Wii与NDS，他认为游戏太容易开发可能是这两部主机劣质游戏太多的原因之一，因为"三个小孩躲在车库里就能做出一款NDS游戏"。他同时对NDS盗版猖獗的状况表示担忧，他说："NDS是有史以来最成功的平台，我儿子的所有同学都有一台NDS，但也都有烧录卡。他们有100款不用钱就搞到的游戏。所以，没错，Wii和NDS的市场已经崩溃。"

如果一切顺利的话，我们希望《无名英雄2》让你玩到心脏病发作。



《无名英雄2》将会是一款与过山车或者蹦极一样刺激的游戏，开发商Sucker Punch警告玩家，如果你有心脏病，玩游戏之前请三思。

业界声音

最让我兴奋的是，过去需要50万英镑的装置才能办到的3D效果如今可以轻易实现了。



SCEE高级工程师Ian Bickerstaff表示，在十几年前，要实现如今的3D效果需要花费50万英镑，而现在玩家只要花2000美元就可以买一台3D电视和PS3在家中享受3D游戏。

业界声音

软件 SOFTWARE Square Enix强势进军美式RPG，《地牢围攻III》公布



面对日式RPG在欧美销量不断下滑的局面，RPG之王Square Enix决定投身到美式RPG的世界。近日Square Enix宣布与美式RPG名门黑曜石工作室合作，代理发行由其开发的著名美式RPG系列《地牢围攻》最新作。《地牢围攻III》将会在PS3、X360和PC上推出，加入了全新的多人合作模式，系列制作人Chris Taylor将担任本作的顾问。

在游戏中，玩家扮演Ehb大陆的守护者，目标是重建军团，拯救世界。游戏将有深邃的剧情，玩家的决定将会对故事发展产生深远的影响。

SCENE 图说新闻



■最有创意的E3海报

每年E3展场外的巨幅海报都是人们关注的焦点，今年洛杉矶会展中心外最吸引眼球、最有创意的海报应该是《黑手党II》。该海报采用立体构图，图中人物全部为真人大小，活生生地表现出黑手党处决目标的一幕。



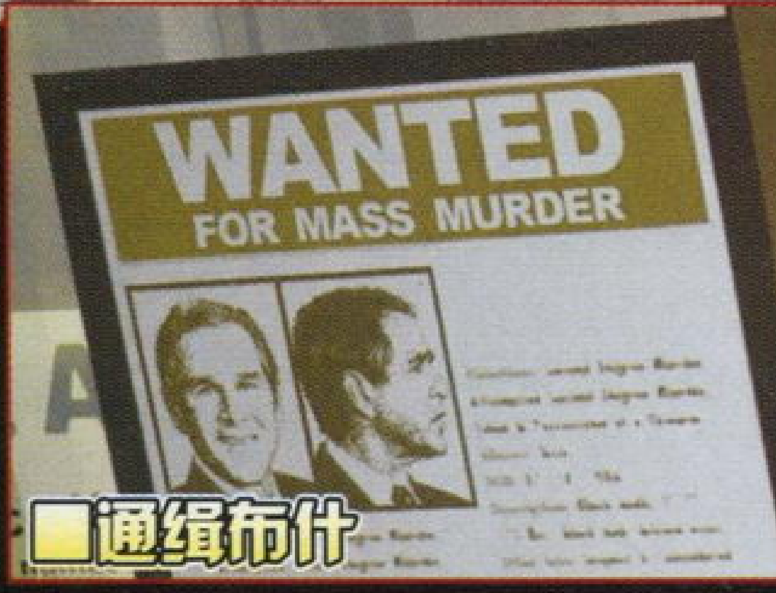
■尸城的色情杂志

继Take-Two的《黑手党II》之后，Capcom也和《花花公子》杂志合作，游戏中将会有巨幅的《花花公子》海报，还可以捡到可以翻阅的《花花公子》杂志，甚至还会遇到兔女郎和主角的特殊花花公子服装。



■哈利·波特与射击

游戏版《哈利·波特》总是让人提不起兴趣，最大的原因是该系列的战斗系统实在没有乐趣可言。不过今年EA将会把《哈利·波特与死圣》变成一款刺激的动作射击游戏，魔棒就是你的枪，不同的魔法就是不同的枪械，特殊魔法还能将敌人爆头，你还要善于躲在掩体背后，而且部分掩体还可以破坏……各种动作射击游戏的流行元素在本作中一应俱全。



■通缉布什

在《杀出重围3》的最新设定图中，出现了这么一张通缉令，通缉对象酷似布什，犯人描述为"大屠杀者"。这是否会与游戏剧情有所关联？



■无名英雄，斑斓色彩

美国《Game Informer》杂志将最新一期的封面留给了PS3的《无名英雄2》。从色彩斑斓的设定图中不难发现，本作的游戏风格将会有很大的转变。而最大的改变是主角从前作中阴森森的冷酷形象摇身一变成为一个阳光男孩。

文 Huilei

洛杉矶和美国游戏业

洛杉矶是美国第二大城市(仅次于纽约),也是美国西部和加州最大的城市。虽然笔者已经在美国生活了一段时间,但很多时候仍旧无法将洛杉矶和传统意义上的城市联系起来。记得第一次来美国,从飞机机窗往外俯瞰洛杉矶地区的时候,整个人都有些傻了:放眼望去,视线内基本没有三层以上的建筑,简直就是一个大农村。不过一想到加州位于地震带上,每年有N次大大小小的地震,也就不难理解为何这里的房子大多是二到三层的木构建筑了。当然也有传闻说是美国当初在加州进行西部大开发的时候,福特汽车给政府塞了钱让其进行如此摊大饼般的规划,以便它销售汽车……无论这个传闻是否属实,有一点是肯定的:在被高速公路网连接起来的广阔的洛杉矶地区,没有汽车确实是寸步难行。这里大多数人都有车,就如同国内大多数人都有自行车一样。而在美国,开车的人必须无条件避让行人(即使行人违反了交通规则),这一规定是笔者刚到洛杉矶时感到最为震撼的。

以上扯得有些远了,还是回到正题吧。虽然洛杉矶看着像是个大农村,但其各方面条件可一点都不农村。除去发达的科教文化产业以及繁忙的商务贸易,洛杉矶更是全球娱乐业的中心。闻名世界的好莱坞就坐落于洛杉矶地区的西北部,而许多像EA、Activision、SCEA这样的世界级游戏厂商也在洛杉矶地区设有公司。话说美国游戏产业的高速发展在很大程度上是因为参照了好莱坞的电影制作模式,而加州法律对于娱乐业的支持也为游戏产业在加州的健康成长提供了保障和依据。由于自由竞争受到鼓励,这边游戏业的人员流动是相当频繁的。比如笔者去年年中认识的一位加盟迪士尼游戏部门不到两年的主管,年末在网上联系的时候才知道已经跳槽到EA去了……

如前所述,由于美国游戏业很大程度上参照了电影产业的模式,其产品主流仍旧是如《战神Ⅲ》那样讲究视听享受的59美元价位的AAA级别大作。但近年来随着目标受众群的拓展和分化,游戏的类型和价格也拉开了层次。美国最流行的游戏机种是NDS,很多时候在餐厅和商场里都能看到小孩子和年轻人拿着NDS入神地游戏。不过这两年苹果的iPhone和iTouch似乎有赶超NDS的趋势,周围的美国年轻人里基本上十个人就会有至少五个人在用。至于PSP……别提了,如今它的软件销量都已经跌到NDS游戏的1/8以下了,去年新推出的PSP go的销售数字更是让人彻底无语……

每当有AAA级游戏大作发售的时候,发行商都会砸下重金进行宣传。比如最近十分火爆的《荒野大救赎》,发行商Take-Two就租下了好莱坞一栋大楼的整个立面并做成了巨型广告,很是壮观。而去年E3期间SE也在洛杉矶市中心一座酒店的立面上放上了《FF XIII》六位主角的巨幅画像。当然,有的游戏还会有首发派对。比如去年2月《街霸Ⅳ》在美国首发的前一周,Capcom就租下了洛杉矶市中心的一个展览馆举行了一场盛大的首发派对。而那天众多粉丝们也热情高涨,笔者提前半小时到达派对地点的时候队伍已经排出了一两条街的长度,其间还有不少Cosplay爱好者们摆pose供人拍照……记得最后笔者是排了三小时的队才得以入场的,然后进去后没多久就碰到一脸憨厚的制作人小野义德发放签名海报……

虽然游戏业表面上看着很光鲜,但实际在里面工作过的人都知道这是一份苦差事。一般美国游戏业者的年薪是5万~7.5万美元,这在美国撑死只能算是中等收入水平,而且以美国的高税率,扣了税之后也就不剩多少了。再有就是游戏业和电影业一样,开发商拿了发行商的钱就要给发行商卖命,加班赶工是家常便饭,长久下来对身体的负担相当的大。好在美国法律比较完善,员工可以和雇主进行关于加班的协商。笔者有一位朋友参与制作了今年春季上市的某款PS3 AAA级别大作。据他透露,去年最后几个月,他所在的制作团队基本上天天都要加班赶工,每天工作超过15小时是十分常见的。虽说他加班没有加班工资,但根据之前的协商,老板在游戏制作完成后给了所有团队成员近两个月的带薪假期,也算是十分厚道的补偿了。

不过话说回来,尽管在游戏业工作很辛苦,工资也不算高,但游戏业仍旧是近几年来最为火爆的新兴就业领域之一,与之配套的教育业和相关产业也得到了长足的发展。这一方面固然有整个产业还比较年轻,发展空间相对广阔的因素,另一方面也因为许多玩游戏长大的年轻人对游戏十分有爱,对制作属于自己的游戏充满了理想和热情。比如国内出来的著名游戏设计师陈星汉,多年来一直坚持着自己的游戏理念,工作四年已经开发了两款口碑和销量都十分喜人的获奖游戏。

以上这些文字只是笔者对各位读者做的关于洛杉矶及其游戏业的简介,希望能让大家对美国的游戏业有一个大致的了解。在下一期笔者将会为各位带来今年游戏业最大盛事——E3展会的零距离深入报导,敬请大家期待!

作者简介

Huilei,背着父母玩游戏长大的80后,前世嘉铁杆,最爱"《梦幻之星》系列"。毕业于北京五道口男子职业技术学院,现旅居美国洛杉矶。对游戏业有深入研究,曾以撰稿人和记者身份在本刊上发表过多篇文章。



沙箱游戏的自我救赎之旅

雷电视点

荒野大救赎
Red Dead Redemption

■ PS3/X360　■ Rockstar Games
■ 2010年5月18日发售

当年Rockstar花重金从Capcom手中买下《Red Dead Revolver》的开发权，在上一世代制作出了西部风情浓厚的射击作品，不过在当年，家用机上的射击游戏并不能被大众接受，虽然以现在的眼光看，当时的那部作品就已经足够优秀，可惜还是没有得到应有的推广。而如今，沙箱游戏日渐成熟，“《横行霸道》(后简称GTA) 系列”的地位却依旧无人可以动摇，《荒野大救赎》作为“《Red Dead》系列”的最新作，以本社最擅长的沙箱类型示人，回到二十世纪初美国西部和墨西哥边境，拥有宽广地图的沙箱式玩法正适合“西部荒野”、“牛仔枪手”这样的主题，在旧西部时代的末期，骑上骏马在荒野上自由驰骋，行侠仗义还是无恶不作抑或黑白通吃，扮演一个牛仔踏上“救赎”之旅，见证一个时代的变迁。这也是沙箱游戏本身的一次革新，一次自我的救赎。

竞技性不足但热闹有余的欢乐网战

Rockstar大张旗鼓地宣传了本作的对战模式，FreeRoam大厅自由开放，最多16个玩家进入这个大厅就会出现在游戏广阔的地图上，可以自由地组成小团伙和帮派火拼或者与同进入一个大厅的其他人自由互杀，没有规则，没有胜负。各种收集、狩猎的挑战项目算是游戏中的调剂品，不过还是有一些单调，没有强大的BOSS，挑战性不强，几个同伴凑在一起就足以傲视荒野，虽说自由，但是天空不够高，就没有飞的乐趣。

游戏的对战模式不多，普通的Free-for-All和组队死亡竞赛因为游戏本身射击系统并非像《现代战争》那样适合竞技，低级的竞赛还带有自动瞄准，竞技性大幅下降。抢金子这样的新颖模式则带给玩家更多的乐趣，但是更像是一场大派对，玩家能轻易感受到本作网战的欢乐气氛，就像沙箱游戏本身提供的乐趣一样。如果你此前希望能玩到具有划时代、里程碑意义的全新网战，那样的超高期待还是会落空的。不过后续的DLC会有合作模式的关卡，也许能给我们带来一些惊喜。

一个严肃而深刻的故事

大胆推崇多人模式算是展望未来，成熟的单人游戏部分则踏实地让人放心，一旦你控制马斯顿展开他的西部冒险，就会深深沉浸在其中。

讲故事是Rockstar的长项，《GTA Ⅳ》中刻画出了一帮鲜活的角色，他们在现代社会中挣扎着，有自己的信仰和为人处世方法，凑在自由城中上演了一部现代都市黑帮剧，以诙谐幽默的态度揭示着现代社会的各种现象，美国盛行的涂鸦文化、嘻哈风和“在路上”的公路风格是它的能量源泉，你很容易被那个熟悉的“纽约市”吸引，驱车在高楼林立的市区穿行，驻足灯红酒绿的街头欣赏现代人的人生百态。

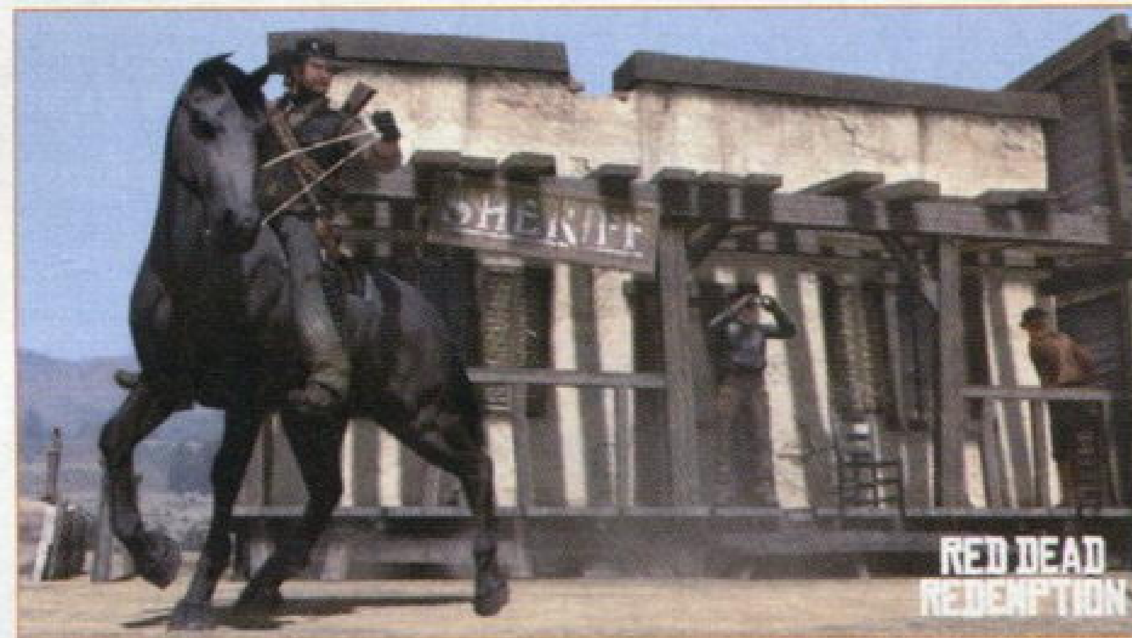
而《荒野大救赎》则是一部以百年前的西部为主题的作品，地图是《GTA Ⅳ》的两倍大，没有那么多建筑，更多的是山峦、森林、河流、平原等自然环境，数个小镇像点点星光一样分布在荒野上，它们在白天生机勃勃，夜色下则安静祥和，偶尔有强盗或野兽侵袭村庄，巡夜的工作就是为了阻止这些破坏行为而夜夜进行着，镇上的所有人都有着自己的生活，早出晚归，商店的伙计都会按时上下班，这一切看似井井有条，实际上，跨过各家的护栏往外走100米，就是荒野，野狼、美洲豹、熊等等野兽在暗影和夜色中潜伏，成群的马贼、歹徒和帮派成员在各自的窝点和各条大路小路上出没，威胁着经过他们势力范围下的所有人和牲畜，死在荒野中，在你的亲人找到你的尸体前，秃鹫和野狗就会撕烂你的身体……

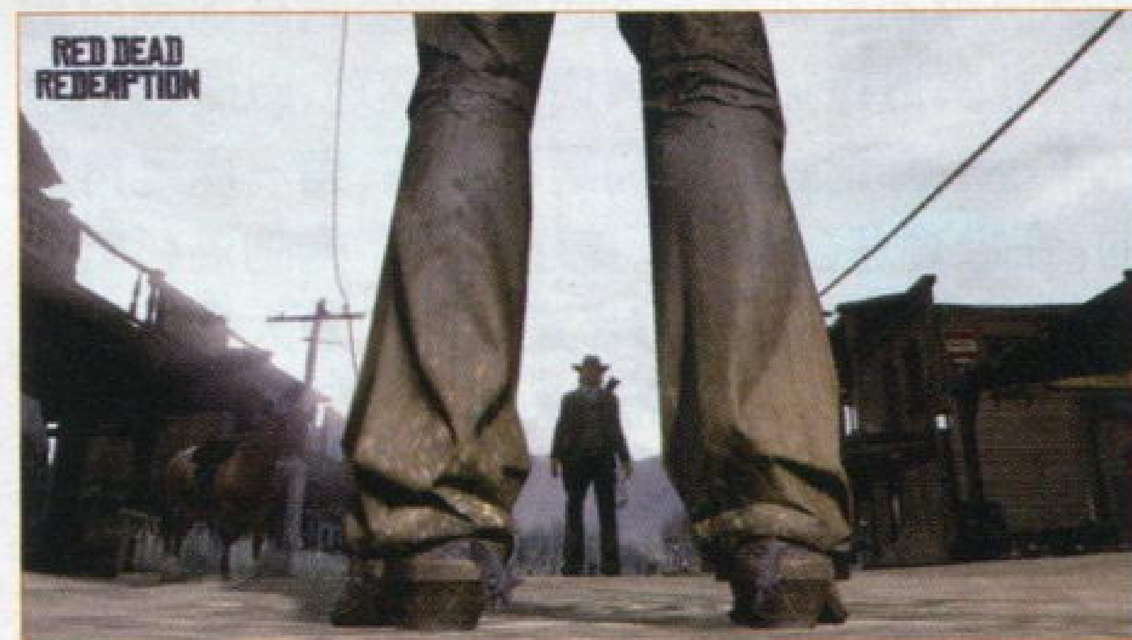
曾经叱咤风云的牛仔也有垂暮之年。游戏将只有在电影、小说中才能看到的狂野西部鲜活地展现在玩家眼前，而且是一个你可以自由探索的西部，这世界一如中世纪剑与魔法一般会给人梦幻般的感受（当然奇幻程度因年代不同而有所差异），当你骑马奔驰在落日余晖的草原上，深陷墨西哥革命时期的动荡之中摇摆不定时，当你从西部荒野回到“现代化”的黑水镇时，你真的会有一种穿越的感觉，马背上的豪情、枪口下的生死瞬间会在你的情怀中打下深深的烙印。这是和《GTA Ⅳ》完全不同的扮演体验，主题从黑帮火拼、牛仔对决，浪漫而残酷的生活，上升到工业革命对西部旧制度的冲击，印第安原住民与美国迁移者的矛盾，人性的救赎等等方面，使得本作更加严肃。不过游戏并没有干巴巴的说教，而是将这一切都再这个漫长的故事中一件件摆在你面前，剧本作者没有摆出一副扬正除恶的姿态，而且在复杂的人物、社会关系下，本身也没有那种绝对的对错正邪之分，故事中没有完美的角色：暴力中带着智慧，智慧中带着奸诈；爱情中带着盲目，迷茫中寻着信仰；杀戮和隐匿都为了救赎，而救赎又最终引向毁灭……

精致的沙箱，全新的特点

故事是本作的亮点，而这个“沙箱”却绝对不只是想让你在其中体验一个好故事那么简单。有着数作《GTA》的经验，再按着西部这个主题重新搭建的沙箱，虽然没有电台，没有汽车坦克直升机，没有高楼大厦游泳池，但是有充满未知的荒野。如果你觉得没有高楼林立的市区的荒野上游荡起来太“荒凉”，那就错了，将狩猎、采集和探宝等分等级的挑战合理地加入到系统中，组成游戏的收集要素，十几种不同的野外突发事件等等作为调剂给你在流程中解闷。

通缉系统的进化让你的犯罪道路充满了新乐趣，不同的罪行会在你头上增加不同数额的赏金，赏金越高追杀你的执法者越多，赏金猎人也不会放过你，目击者、束手就擒、贿赂、坐牢、赦免信等等设定都让你的荒野大逃亡更加多样化，荣誉值、声望的加入让游戏世界中的NPC对你一路玩下来成为的这个角色做出各种不同的反应，不再是如《GTA》中一味地躲避开越来越多的警察之后就彻底逍遥法外了。





■新起点，新目标

《GTA》的各种模仿者中，虽然烂作居多，但是素质不错的作品还是有一些，但是还是跳不出《GTA》这个圈子，追车、爆炸、警察抓小偷，这次Rockstar剑锋一转，不开汽车骑骏马，西部牛仔和田园生活让抢车开车腻了的玩家重新找回了沙箱游戏的乐趣。这也是不惜花重资开发新作的Rockstar对自己的一次成功“救赎”，首发一个月就达到500万套的销量，自此“《Red Dead》系列”将成为旗舰品牌，让我们仔细体验这次绝妙的旅行，并期待DLC内容和新作吧！

2K Games创意制作总监 杰克·斯卡里奇专访

Jack 档案

姓名	杰克·斯卡里奇（Jack Scalici）
公司	2K Games
职位	创意制作总监（Director of Creative Production）
从业时间	12 年

代表作品

《生化奇兵》（BioShock）
《生化奇兵 2》（BioShock2）
《边境之地》（Borderlands）
《翡翠帝国》（Jade Empire）
《黑手党 II》（Mafia II）
《NBA 2K9》
《掠食》（Prey）
《文明 IV》（Sid Meier's Civilization IV）

文 Huilei 编 星夜 美编 木仙

学生物的游戏制作人

2K Games 是全球著名的游戏公司，与“《横行霸道》系列”的缔造者 Rockstar Games 一起同为世界上最大游戏公司之一 Take-Two Interactive 的主要子公司。2K 制作并发行过许多大家耳熟能详的游戏杰作，比如《翡翠帝国》、《文明 IV》、“《NBA 2K》系列”、“《生化奇兵》系列”和《边境之地》等等。而我们这篇采访的主角，2K 的创意制作总监杰克·斯卡里奇（Jack Scalici），就是以上这些著名游戏的主要创作人员之一。

杰克从 1998 年开始在游戏业工作，今年已经第 12 个年头了。这 12 年中他一共参与开发了超过 50 款已发售游戏，平均每年超过 4 款——这是一个相当惊人的数字。如今杰克正在为 2K 的年度大作《黑手党 II》（Mafia II）能在 8 月份按时发售而全力以赴。然而，又有谁能想到，如今在著名游戏公司担任要职的杰克，在进入游戏业之前所学的竟是跟游戏八竿子都打不着的生物专业呢？

“我是在纽约长大的。大学的时候我是一名医学预科生。我也曾想过毕业后进入医学院，但稍后我就意识到，那样的话我得一直在学校呆到 30 岁才能毕业。这确实不是什么有趣的事情。所以我最后改变了主意并以生物学学位毕业了。毕业之后我开始找工作——我是指，我父亲所说的可以打着领带在办公室里干活的‘真正的工作’——然后我最终找到了一份在 Acclaim Entertainment（《致命格斗》和《恐龙猎人》的原制作公司，如今已破产）当游戏测试员的工作。”

杰克的第一份工作待遇并不高，起薪只有每小时 8 美元，接近当时的最低工资标准。不过没有多久幸运女神就眷顾了杰克，让他有机会开始接触制作人的工作。回想起这段经历，杰克不禁有些感慨。

“这还得从我在大学的时候说起。当时我同寝室的朋友有一台配置相当犀利的电脑，同时还有一份 Photoshop 的拷贝。而我那时也对 Photoshop 相当感兴趣，所以就进行了一些自学。到了我在 Acclaim 工作的时候，有人偶然听说我会用 Photoshop，而当时正好某个工作室需要这方面的帮助，所以我就被调过去做市场分析方面的工作了。从进入那个工作室开始，我自学了很多东西，从 2D 图像制作、视频编辑到 3D 建模和骨骼动画（Rigging）……等等。虽然我从没有在真正意义上参与过某款游戏的资源制作，但我会从开发团队那里获得美术资源并帮助市场团队制作宣传用的美术资源——像宣传画，包装盒、网站……等等。话说回来，我第一次看到那些美术资源的本来面目时真的觉得很诡异——它们和游戏里的样子实在是差太多了。（笑）”

杰克在 Acclaim 工作了 6 年左右，在那里学到了很多东西，也认识了很多朋友。当 Acclaim 于 2004 年破产之后，杰克应一位在 Take-Two 工作的朋友邀请进入了新成立的 2K Games 担任制作人。经过多年的努力，如今杰克已经成为了 2K 的创意制作总监，负责过多个 AAA 级别游戏项目的开发。



◀2K Games的年度重点大作《黑手党 II》目前已基本开发完成。

充满变化与挑战的职业

说起当初为何毕业后会选择在游戏业发展，杰克的回答饱含着游戏人特有的热情。

“游戏业是一个非常年轻的产业。和已经有100多年历史的好莱坞不同，游戏业只有30年左右的历史。它是一个全新的独特的产业，而且每经历一个主机世代，游戏的开发就会有非常大的变化。我觉得这是一个非常酷的事实。我最喜欢的就是我的工作几乎每天都会为我提供新的挑战。由于我是一名制作人，需要在发行商和开发商两边同时工作，所以能有机会接触到很多游戏的开发。比如说，虽然我这一两年的主要精力都集中在《黑手党Ⅱ》上面，但与此同时我也参与了《特别行动》(Spec Ops)、《生化奇兵2》以及其他一些2K已发行游戏的开发。而且我发现游戏业的人们都非常热爱这个产业。和我一起工作过的每个人都很喜欢游戏。他们喜欢玩游戏，也喜欢制作游戏。如果和你一起工作的人非常喜欢他们自己的工作，那你的工作也会因此变得很有意思。”


■在《生化奇兵2》的背后也有杰克的功劳。

虽然杰克说出这些话时面带微笑，但在游戏业工作所带来的巨大压力并不是单纯凭借信念就可以轻松应对的。事实上尽管杰克已经成为2K的创意制作总监，但加班赶工对他来说仍是常有的事。“如果你热爱你的工作，你就要花更多的时间去把每件事做好，把工作的成果当成自己的骄傲。而且如果你能把手头的工作做好，那更多的人就会需要你去为他们的项目提供帮助。此时你就得在各个项目之间做出平衡，区分轻重缓急并排出先后次序。”而且在游戏业，游戏发售日延期是很常见的事，比如《黑手党Ⅱ》就经历了数次延期。延期虽然能提升游戏品质，但同时也会“牵一发动全身”，打乱已经安排好的工作计划。“我觉得，我这么多年以来一直在和加班以及平衡各个项目之间的工作时间这两个难题作斗争。”杰克有些无奈地调侃道。

当被问起在工作中出现过的最大错误，杰克认真思考了一会儿才回答道：“最大的错误啊……这个问题可真难啊！（笑）我从没有犯过任何灾难性的错误，因为我工作的一部分职责就是防止游戏开发过程中灾难性错误的发生。但在我刚开始当制作人的时候，我犯了一个挺大的错误。当时我在给《大卫米拉极限自行车》(Dave Mirra Freestyle BMX)制作宣传片，我选用了背景音乐的一个错误版本。当时我们获得了一支流行摇滚乐的专辑版本的授权，但我在那个宣传片里用了那首歌的演唱会版本。也就是说当时我们公布在网上的宣传片使用了没有得到授权的背景音乐。之后拥有那首歌演唱会版本版权的人来找了我们，最后花了不少工夫才将问题解决。”

杰克如今在2K的头衔是“创意制作总监”，其职责简单的说就是为开发团队获取那些他们无法自己创作的东西——比如声音、音乐、写作、电脑CG……等等。具体说来主要包括以下几大块内容：寻找动作演员和配音演员并完成动作捕捉数据和台词的录制；寻找并雇佣作家并协助他们完成剧本、角色对话以及相关的文字创作；音乐的监制、获取授权、寻找并雇佣作曲家以及安排乐队来完成音乐的录制等。而在《黑手党Ⅱ》的制作过程中，杰克则与其他作家一起合作，亲自完成了相当一部分台词的写作。

“我一直很喜欢写作，而我的英语教授也一直鼓励我在写作的道路上走下去。不过说实话我并没有想过会成为一个专业作家——因为在空闲时间我更愿意坐下来玩游戏而不是去写东西（笑）。但我的工作给了我这个机会，让我去为游戏写作，而且我也非常适合这个角色。就像《黑手党Ⅱ》，它的世界设定是基于我的家乡纽约，而游戏里出现的那些黑帮人物，从根本上来说和布鲁克林、长岛等这些地方的街上游荡的一般年轻人没有什么不同。我觉得这对我是一个很好的机会，而能和2K捷克(2K Czech，2K位于捷克共和国的开发公司，现负责《黑手党Ⅱ》的开发)的成员们一起工作也是一次很愉快的经历。不过还是要强调一下，我没有接受过什么正规的写作训练。而且我也不认为大多数作家们在开始写作之前接受过那些所谓‘真正’的写作训练。在为《黑手党Ⅱ》写作之前的数年间，我一直负责审阅其他游戏的文本并与我们公司的作家们一起合作以改进他们的台词写作和故事的叙述。我想那也许算是我为《黑手党Ⅱ》写作所接受的写作训练吧。（笑）”

创造真实的游戏体验

Huilei（以下简称H）：2K下属的一些开发公司并不在美国国内，比如制作《生化奇兵》的2K澳大利亚(2K Australia)以及制作《黑手党Ⅱ》的2K捷克。请问您如何与这些海外团队配合以保证游戏的最终成品能满足美国玩家的口味呢？

杰克（以下简称J）：2K一直以来都积极参与其游戏的开发。我们的产品开发团队、市场团队以及公关团队都非常的富有经验。我们每个人都是游戏玩家，所以我们了解什么会吸引美国玩家以及海外玩家。在游戏开发过程中，如果我们发现任何不适用于美国本地市场的文本、设计或其他因素，我们就会进行相应的调整。而且由于2K的美国本部会直接负责玩家在游戏过程中听到的大部分内容——配音、授权音乐以及找乐团录制的音乐等——这也进一步保证了游戏的任何内容都不会让美国玩家觉得不对劲。

H：我之前看过一段今年GDC上对您的视频采访。您在采访中提到，您在《黑手党Ⅱ》开发过程中的目标是要帮助开发团队把这款游戏制作得更真实。您能具体解释一下到底是怎么去做的吗？

J：为了在游戏中实现最真实的演出——我是指，让玩家在游戏世界中的体验尽可能真实——你必须要做到两点：A，创作出色的剧本以及对白；B，寻找优秀的配音演员来完成台词的录制。因此我花了很多时间和2K捷克的开发团队一起研究游戏里的那些角色们——他们该如何谈吐，如何行动，如何区别于彼此……尽量地让这些角色们显得个性突出且让人印象深刻。要知道，在黑手党题材的游戏中想做出一堆傻乎乎的到处乱逛、嘴里念着陈词滥调的意大利式美国人是非常容易的事。但我们希望他们更像活生生的人，而不只是陷入某种套路的角色。我们反复地改进甚至重写剧本和对话，直到我们满意为止。在那之后，我负责联系和挑选配音演员并完成对话和旁白的录制。我觉得我们很幸运，因为我们找到了许多非常优秀的配音演员，他们的表演让游戏里的角色变得栩栩如生。我们在录音的时候并没有完全按照写好的文本来录制，而是会尝试不同的可能性。在那之前我们确实花了很大的心血来完善文本，但当大家一起聚集在录音棚的时候，我们经常会创作出更好的台词。那样的话我们就会当场对台词进行更改。而且2K捷克那边的团队对这些更改没有任何意见。他们说，没问题，你可以把对白的录制调整到满意为止，然后我们会把它放到游戏里。这种信任让我能尽心尽力将我这边的工作做到最好。

H：在那段视频采访中您还提到《黑手党Ⅱ》的台词录制花了整整一年。为什么会需要那么长的时间呢？

J：因为《黑手党Ⅱ》的内容实在是太庞大了。这个游戏里总共有300个左右会说话的角色。如果我们找到一个好的配音演员，这个演员可以演绎不止一种声线，那么他(她)就可以为多个角色配音。但即使是在那种情况下，我们至少也需要大约100位配音演员。那么我们就需要为这100位配音演员安排至少100个录音时段。然后我们需要编辑那些录好的材料，将它们放到游戏里面并看看是否合适。再



■《黑手党Ⅱ》开发历时多年，制作规模极为宏大。


■杰克正在参与开发的另一款游戏——《特别行动》。

然后我们要去重录或补录一些内容。如果我们决定对游戏做出一些变动——比如让某名角色更加接近玩家角色，如此这名角色就不该是大声嚷嚷而应该是低声说话——那么就必须将那名角色的配音演员找回来重录台词。需要说明的是，我们对于每个游戏都这么做，并不仅仅只是《黑手党Ⅱ》。但《黑手党Ⅱ》比一般游戏大得多，以至于拥有如此众多的角色。所以如果我们做出一点变动，也许我们就需要三至四名配音演员来试配新的台词以应对那个变动。如果我们增加了一名角色，我们就要重新寻找合适的配音演员。这个游戏的配音工作开始于大约两年前，而我们现在仍然与当时的绝大多数配音演员进行合作。能有这么多优秀而敬业的配音演员参与这个游戏项目，我们真的很幸运。

H：《黑手党Ⅱ》的开发已经持续了很多年，而今年早些时候它的发售又一次被延期了。请问这次延期的理由是什么呢？您又是怎么看待游戏延期的呢？

J：这次延期是因为我们想将这款游戏做到尽量完美再呈献给玩家们。很多玩家期待这款游戏已经很久了。如果我们不能将这款游戏做到我们满意为止再发售，那将是对玩家、我们的支持者以及我们自己的犯罪。这也是这款游戏一再延期的主要原因。在开发过程中，我们会定期对游戏进行评估并反问自己："这是我们想要的游戏吗？这是我们想让外界看到的游戏吗？这样的游戏能代表我们这两三年来的努力吗？"如果答案是肯定的，那么我们就会继续开发。如果是否定的，那我们就会想："好吧，我们需要进行哪些改进？这些改进又要花费多少时间？"我们会和其他制作人、动画师、美术家、程序员……所有在这个项目里的人一起开会讨论并得出结论："这些改进需要这么长的时间，我们要去实施吗？"然后我们会向公司申请延长开发时间以完善游戏的质量。我相信Take-Two发行过的游戏之平均媒体评分比其他绝大多数发行商的要高得多。这也是因为我们在公司内有一个非常高的质量标准。作为一名玩家，我知道一款我期待已久的游戏被延期是一件相当令人不爽的事。但如果这款游戏在经历延期之后的表现还是很糟糕，我会觉得更加不爽。反而言之，即使一款游戏延期了，然而如果最终完成品的表现非常优秀，那么我会觉得它的延期是值得的。还记得《光环》的第一作吗？《光环》本应在它实际发售前的一到两年就在PC上推出了。而我和我的朋友们在那时都是十分铁杆的PC游戏玩家，并一直期待着《光环》的发售——因为它看上去实在是太优秀了。然而微软收购了《光环》的开发公司Bungie并将那款游戏重新制作成了Xbox的独占游戏。为此我不得不多等了两年。但当我玩到它的时候，之前所有的不满和牢骚在一瞬间全都消失了，因为那是一款优秀得让人难以置信的游戏。这就是我对于延期的看法。如果延期是为了提高游戏质量并能让最终产品表现得更为优秀，我觉得是可以接受的。但如果一个游戏的开发团队不知道自己在干什么，而发行商方面又不能帮他们实现当初定下的目标……我不会明确说是哪一款特定的游戏，但确实存在不少开发时间超过五年的游戏。当那些游戏最终发售了，玩家们却觉得它们并不好玩。那种感觉就像是"哎！这种游戏在五年前就该发售了吧？"（笑）就我个人而言，当我花了60美元买了一个游戏回家，将光碟放入我的X360或PS3并开始玩，然后仰天长叹："这东西花了你们五到六年去做？你们这些年到底在干啥啊？这实在是太让人无语了！"……这样的体验真的让人非常失望。

H：但如果项目一再延期的话，您如何应对来自发行商那边的压力呢？

J：这就是为何我为Take-Two工作的原因了。我总共在两家游戏发行商工作过——首先是Acclaim，然后在它破产之后我加入了Take-Two。Take-Two会考虑到也许我们能在18个月内将一款游戏开发完成，但如果多给我们六个月或者一年，那么那款游戏就会变得出色的多，而发行商也因此有机会获得更多的利润——媒体评价9分以上的游戏通常会比评价只有7.5分的游戏卖得多得多。所以公司管理层会和股东以及董事会沟通并批准项目的延期。我知道，如果没有足够的开发时间是没法创造出一款媒体评价9分以上的游戏的。由于我在游戏界工作了很久，当我玩一款游戏时我会知道游戏的开发团队是否被迫删减了内容并草草了事。一个游戏显得虎头蛇尾是一件非常让人失望的事。这说明游戏的开发团队并没有来得及将游戏做完就被强制要求收尾，或者有时候其实就是游戏做得太差了，根本就不该拿出来卖。Take-Two对于这些可能的情形都心里有数，并且也一直给予我们所必需的时间。我们会向Take-Two汇报，这个游戏还不够完善，为什么它还不够完善，我们将会如何去改进它。而且我们也一直很幸运地得到了他们的信任。我觉得这是因为他们每次看到的游戏新版本都有相当的改进。这也可以说是一种开发商和发行商之间的相互信任吧，而这种信任对于任何优秀的游戏都是必需的。

业界未来与中国市场

H：近年来游戏界出现了很多新的变化，比如智能手机游戏市场日渐庞大，微软和索尼都要推出动作感应的控制器，采用云计算的OnLive也即将开始运营，等等。在这个变革的时代，您觉得游戏业在未来三到五年会是怎样的情形？而那些变化又会如何影响您呢？

J：我们确实有手机游戏的业务，但手机游戏的开发比较接近十年前主机游戏的开发。于我而言，我更希望能将我的时间花在那些最需要制作工作的项目上——比如那些锐意新作，AAA级别的X360、PS3和PC大作等。所以我觉得我今后应该还会将精力放在那样的项目上。我认为体感控制器会让很多被传统控制器上十多个按键吓到的人们开始接触游戏。当从没玩过游戏的人们拿起X360或PS3手柄的时候，他们经常不知道该如何使用。就算是一些曾经在1980年代玩过任天堂红白机的人们，如果拿起如今的游戏手柄，他们仍要花费很多时间去学习如何操纵。我觉得采用体感控制的游戏会改变这一现状。当前我们会看到一些类似《Wii Sports》那样的专门为了体感控制器设计的休闲游戏。但在三到五年间，我们会见到一些真正具有创新性的利用了体感控制的游戏。也许我们会见到一些现在我们认为很难用体感控制器来操纵的游戏出现——比如像第一、第三人称射击游戏那样需要玩家快速反应并同时按下多个按键的游戏。也许我们会见到同时采用传统控制器和体感控制器的游戏出现。总之我觉得体感控制器会极大地延长本世代主机的寿命。

H：2K已经在中国开设了一个分公司——2K中国（2K China）。请问您是如何看待中国游戏市场的呢？有没有考虑过针对中国市场开发游戏呢？

J：我觉得我一直以来都挺幸运的，因为我所做的游戏都是——至少我希望是——面向所有游戏玩家的。我从来没有参与过专门针对某个特定国家的市场的游戏项目。即使我们开发的一些游戏里采用的是基于美国的世界背景和人物设定，我们也会尽量考虑到其他国家地区市场的兴趣点。但中国游戏市场具有巨大的潜力，所以我觉得针对中国的玩家们制作游戏这种考虑是有其立足点的。我无法对2K是否拥有针对中国市场的游戏开发计划做出任何评论，但我是从小看着电视上的经典功夫电影长大的，所以我非常乐意去制作一款以故事为主导的功夫游戏——也许未来真的会有这样的项目。另外，我有一位做生意的美籍华人朋友。几乎在游戏业刚出现的时候，那位朋友就已经开始在业内工作了。有一次我曾经问过他关于针对中国市场制作和发行游戏的问题，结果他告诉我："你只会卖出一份拷贝，然后第二天全中国都能玩到你的游戏。"他接着给我解释了中国的软件盗版问题。我觉得这也是许多游戏发行商都会持有的顾虑。对于盗版问题，最简单的解决办法就是去做网游，但就我个人而言还是更愿意让中国的玩家们玩到我们所做的以故事为主导的游戏，比如《黑手党Ⅱ》、《特别行动》和《生化奇兵2》。希望在不远的未来这个愿望可以变成现实。



■2K中国也参与了《生化奇兵2》的制作。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年5月17日～2010年5月23日

1 NEW 失落的星球 2 PS3

ロスト プラネット 2

■ Capcom ■ 2010年5月20日发售■动作射击■ 7800日元



游戏虽然在画面上能给玩家带来极大的冲击力，不过由于实际的内容过分强调联机作战，所以单人游戏会失去很多乐趣，由AI控制的同伴有时候更是让人气得跳脚。网战中多样的武器、各种载具的配合都让整个过程充满了刺激，建议有条件的玩家一定要好好体验一番。

本周：84 607套　累计：84 607套

2 ↓ 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 NDS

ドラゴンクエストモスターズ ジョーカー2

■ 2010年4月28日发售 ■ Square Enix ■角色扮演　◆本周 61998套 ◆累计 1064599套

3 NEW 世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 PS3

ワールドサッカーウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战

■ Konami ■ 2010年5月20日发售■体育■ 6800日元



资料片性质的本作没有明显的进步。为了突出游戏的副标题，主要加入了率领日本队夺得世界第一的"日本挑战模式"，而在实际的比赛中玩家也可以选择全队或单人操作来体验不同的过程。全新的自创球员系统新增了后卫的选择，曾经玩过其他位置的玩家不妨尝试一下。

本周：57 214套　累计：57 214套

4 ↓ 潜龙谍影 和平行者 PSP

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

■ 2010年4月29日发售 ■ Konami ■动作射击　◆本周 34267套 ◆累计 672471套

5 NEW 失落的星球 2 X360

ロスト プラネット 2

■ 2010年5月20日发售 ■ Capcom ■动作射击　◆本周 33563套 ◆累计 33563套

6 NEW 世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 PSP

ワールドサッカーウインニグイレブン 2010 蒼き侍の挑战

■ 2010年5月20日发售 ■ Konami ■体育　◆本周 21118套 ◆累计 21118套

7 NEW 钢之炼金术师 约定之日 PSP

钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ

■ NBGI ■ 2010年5月20日发售■策略角色扮演■ 4980日元



游戏改编自当前正在热播的同名动画，最大的卖点就是人物形象以及动画过场都由动画班底制作，且保留了强大的声优阵容。主线流程忠实还原了动画版的剧情，而在探索部分根据不同选项推进剧情后，在战棋方式进行的战斗中还能发动充满魄力的炼金术或连携攻击消灭敌人。

本周：20 675套　累计：20 675套

8 ↓ 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New スーパーマリオブラザーズ Wii

■ 2009年12月3日发售 ■ Nintendo ■动作　◆本周 17657套 ◆累计 3675839套

9 NEW 世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 PS2

ワールドサッカーウインニグイレブン 2010 蒼き侍の挑战

■ 2010年5月20日发售 ■ Konami ■体育　◆本周 14269套 ◆累计 14269套

10 ↓ 朋友聚集 NDS

トモタチコレクション

■ 2009年6月18日发售 ■ Nintendo ■模拟育成　◆本周 14015套 ◆累计 3220844套

双版本同时发售的《失落的星球 2》无疑成为了本周的大赢家，两个版本的首周销量达到了前作的一倍以上，其中PS3版明显的销量提升更是起到了最大的推动作用，从一个侧面反映出PS3主机在日本本土的硬件普及率较前几年已大大增加。相比之下，距离前作发售仅半年的《世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战》表现就有些差强人意，4个机种首周仅10万的总销量只有前作的1/3不到。

2010年5月24日～2010年5月30日

1 NEW 超级马里奥银河 2 Wii

スーパーマリオギャラクシー2

■ 2010年5月27日发售 ■ Nintendo ■平台动作　◆本周 339901套 ◆累计 339901套

2 NEW 超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 NDS

スーパーロボット大战 OG 魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL

■ NBGI ■ 2010年5月27日发售■策略角色扮演■ 5800日元



本作是1996年SFC版《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》的复刻版，系统方面独有的方向和高低差补正会对玩家所造成的伤害产生影响，而精灵和气力的补正则决定机体本身的能力，使战术选择更加多样化。另外游戏多分支多结局的设定也是一大亮点。

本周：80 764套　累计：80 764套

3 NEW 创造球会 DS 世界挑战 2010 NDS

サカつく DS ワールドチャレンジ 2010

■ 2010年5月27日发售 ■ SEGA ■模拟经营　◆本周 50206套 ◆累计 50206套

4 NEW 徽章战士 DS NDS

メダロット DS

■ Rocket Company ■ 2010年5月27日发售■角色扮演■ 4800日元



游戏最大的特色就是玩家可以使用不同的部件组合出性能各异的机器人，然后再通过战斗提升它们的等级并学会新的技能，充满了反复尝试与育成的乐趣。和系列之前的作品相比，新作采用了全新的纵向3D视点，使战斗中各种技能的演出效果更具观赏性。

本周：50 164套　累计：50 164套

5 ↓ 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 NDS

ドラゴンクエストモスターズ ジョーカー2

■ 2010年4月28日发售 ■ Square Enix ■角色扮演　◆本周 33973套 ◆累计 1098572套

6 ↓ 失落的星球 2 PS3

ロスト プラネット 2

■ 2010年5月20日发售 ■ Capcom ■动作射击　◆本周 33856套 ◆累计 118463套

7 ↓ 潜龙谍影 和平行者 PSP

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

■ 2010年4月29日发售 ■ Konami ■动作射击　◆本周 25465套 ◆累计 697936套

8 ↓ 世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 PS3

ワールドサッカーウインニグイレブン 2010 蒼き侍の挑战

■ 2010年5月20日发售 ■ Konami ■体育　◆本周 22168套 ◆累计 79382套

9 ↓ 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New スーパーマリオブラザーズ Wii

■ 2009年12月3日发售 ■ Nintendo ■动作　◆本周 16279套 ◆累计 3692118套

10 NEW 死亡微笑 II X 魔界的圣诞 X360

デススマイルII X 魔界のメリークリスマス

■ Cave ■ 2010年5月27日发售■射击■ 6800日元



从街机移植过来的本作支持16：9的全高清显示，尤其是在场景中敌人和子弹众多时，更能体会到那种华丽的感觉。在前作中就登场的罗扎和佛雷特终于成为了玩家可操作的角色，而游戏的关卡数量则比街机版增加了两关，并可以设定三个不同的难度进行挑战。

本周：16 112套　累计：16 112套

本周比较瞩目的两款新作无疑是《超级马里奥银河 2》和《超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王》。前者由于官方很贴心地同捆了DVD教学光盘，所以一些曾经抗拒3D马里奥的玩家也纷纷加入了购买的行列，首周销量比前作高出了近10万；后者作为"《机战》系列"中引入多种新系统的原创作品，曾经的SFC版就已经获得了FANS很高的评价，成为很多人再次选择复刻版的主要原因。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 5 月 16 日～ 2010 年 5 月 22 日

1 荒野大救赎 Red Dead Redemption X360
■Rockstar Games■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：–
◆本周 599408 套 ◆累计 599408 套

2 荒野大救赎 Red Dead Redemption PS3
■Rockstar Games■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：–
◆本周 337381 套 ◆累计 337381 套

3 心灵杀手 Alan Wake X360
■Microsoft■2010 年 5 月 18 日发售■动作冒险■上周排位：–

游戏在剧情编排和气氛的营造上比较出色，让人很快就能融入现实与梦境交织的诡异世界中，感受到来自内心的压抑与恐惧。战斗部分则比较平淡，虽然玩家拥有武器，但多半使用的策略还是逃跑，很难让人找到“生死一线”的感觉，也难留下深刻的印象。

本周：**159 313** 套　累计：**159 313** 套

4 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii Wii
■Nintendo■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：4
◆本周 78754 套 ◆累计 6731405 套

5 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort Wii
■Nintendo■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：3
◆本周 75863 套 ◆累计 6505596 套

6 Wii Fit Plus Wii Fit Plus Wii
■Nintendo■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：10
◆本周 50677 套 ◆累计 5413790 套

7 战神III God of War III PS3
■SCE■2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 46171 套 ◆累计 1499591 套

8 光环 3 神兵天降 Halo 3:ODST X360
■Microsoft■2009 年 9 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：7
◆本周 44883 套 ◆累计 3734185 套

9 口袋妖怪 心之金 · 魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version NDS
■Nintendo■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：6
◆本周 44291 套 ◆累计 2237136 套

10 跳舞吧 Just Dance Wii
■Ubisoft■2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：9
◆本周 44194 套 ◆累计 1267318 套

2010 年 5 月 23 日～ 2010 年 5 月 29 日

1 超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2 Wii
■Nintendo■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：–
◆本周 879015 套 ◆累计 879015 套

2 荒野大救赎 Red Dead Redemption X360
■Rockstar Games■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：1
◆本周 279225 套 ◆累计 878633 套

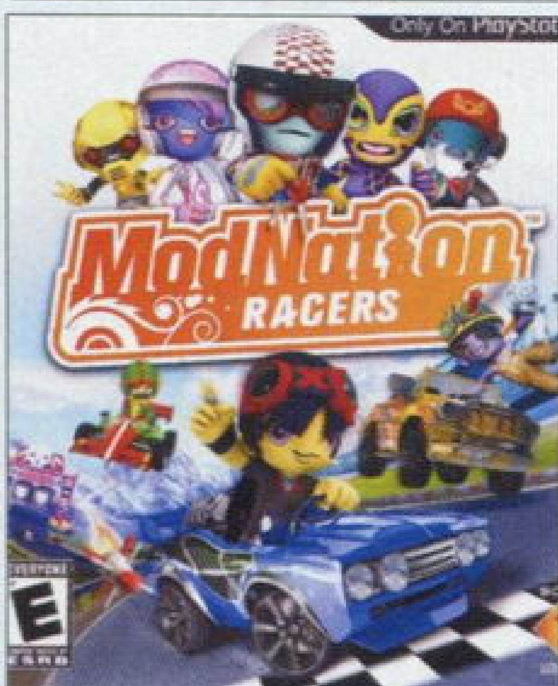
3 终极格斗冠军赛 2010 UFC Undisputed 2010 X360
■THQ■2010 年 5 月 25 日发售 ■体育■上周排位：–
◆本周 265422 套 ◆累计 265422 套

4 终极格斗冠军赛 2010 UFC Undisputed 2010 PS3
■THQ■2010 年 5 月 25 日发售 ■体育■上周排位：–
◆本周 182112 套 ◆累计 182112 套

5 荒野大救赎 Red Dead Redemption PS3
■Rockstar Games■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：2
◆本周 152209 套 ◆累计 489590 套

6 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii Wii
■Nintendo■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：4
◆本周 87281 套 ◆累计 6818686 套

7 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort Wii
■Nintendo■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：5
◆本周 73361 套 ◆累计 6578957 套



8 小小大赛车 ModNation Racers PS3
■SCE■2010 年 5 月 25 日发售■竞速■上周排位：–

游戏获得乐趣的源泉和《小小大星球》类似，玩家可以通过对驾驶员、赛车、赛道等元素的随意搭配来获得成就感，或与其他玩家进行分享交流。冗长的读盘时间是本作最让人诟病的地方，随着游戏的进行，一开始的好奇心可能很快就会被焦急的等待所代替。

本周：**68 217** 套　累计：**68 217** 套

9 Wii Fit Plus Wii Fit Plus Wii
■Nintendo■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：6
◆本周 51841 套 ◆累计 5465631 套

10 心灵杀手 Alan Wake X360
■Microsoft■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作冒险■上周排位：2
◆本周 51418 套 ◆累计 210731 套

新作打榜

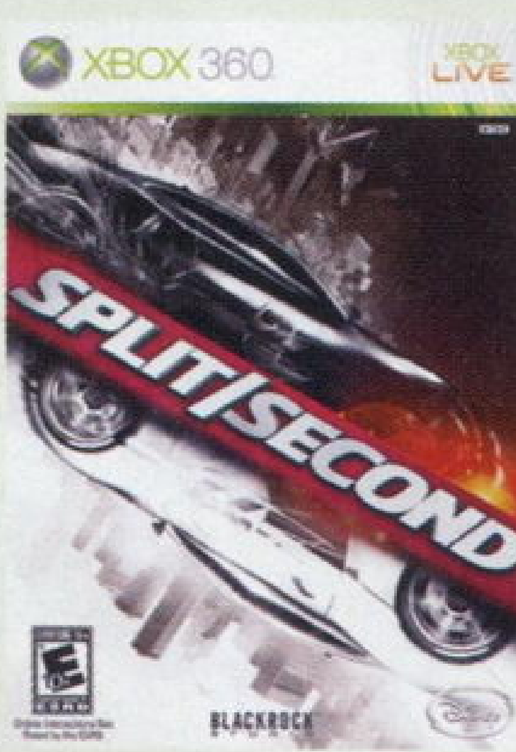
随着夏季的来临，日本和美国游戏界也跟着热络了起来。近两周单周发售的新作数量都保持在六款左右，为幸福的玩家们提供了更多的选择。日本游戏市场方面目前仍能看到 PS2 恋爱游戏的身影，美国游戏市场除了传统的多机种游戏抢占席位外，《HOSPITAL.6 人的医师》这款类似《超执刀》的游戏竟然是美版先行，不知道成绩能否超越日版呢？



日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 5 月 17 日～ 2010 年 5 月 23 日			
13	NDS	足球小将 激斗的轨迹	2010.5.20
14	X360	旋光的轮舞 DUO	2010.5.20
15	Wii	世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战	2010.5.20
20	PSP	NUGA–CELA！强化！	2010.5.20
24	NDS	小叮当与月之石	2010.5.20
2010 年 5 月 24 日～ 2010 年 5 月 30 日			
11	X360	心灵杀手	2010.5.27
17	PSP	炽焰联盟	2010.5.27
25	PS2	强袭魔女 与你度过的生活	2010.5.27
29	NDS	梦幻糕点师	2010.5.27
30	PS2	铃之音 7 重生之结	2010.5.27

本作是系列移植到 X360 上的第二款作品，保留了家用机版独有的故事模式，延续上一作剧情的同时还追加了多结局的设定。支持 Xbox LIVE 的对战模式中完美还原了街机上乱入对战的感觉，对喜欢弹幕射击游戏的玩家来说很有吸引力。



美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 5 月 16 日～ 2010 年 5 月 22 日			
11	X360	争分夺秒	2010.5.18
13	PS3	波斯王子 遗忘之砂	2010.5.18
17	X360	波斯王子 遗忘之砂	2010.5.18
18	PS3	争分夺秒	2010.5.18
40	Wii	HOSPITAL.6 人的医师	2010.5.18
2010 年 5 月 23 日～ 2010 年 5 月 29 日			
15	X360	Blur	2010.5.25
23	PS3	Blur	2010.5.25
36	NDS	企鹅俱乐部 精英企鹅部队赫伯特的复仇	2010.5.25
46	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	2009.12.7
49	PS3	铁拳 6	2009.10.27

游戏中精心设计的赛道充分突出了“争分夺秒”的游戏主题，而多种全新的比赛模式也不再仅仅考验玩家的驾驶技巧，某些时候必须有策略性地通过场景才有可能占据领先的位置。不完善的联机模式是游戏的一大遗憾。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	5 月 17 日～ 5 月 23 日	5 月 24 日～ 5 月 30 日
1	PSP	1 082 695 台	22 462 台	25 054 台
2	Wii	809 620 台	18 465 台	20 476 台
3	PS3	777 236 台	19 075 台	20 987 台
4	NDSi LL	572 364 台	14 108 台	16 267 台
5	NDSi	455 652 台	9 356 台	10 324 台
6	NDSL	113 584 台	2 681 台	2 961 台
7	X360	79 631 台	4 656 台	3 546 台
8	PS2	42 096 台	1 175 台	1 463 台
9	PSP go	37 215 台	851 台	1 232 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5 月 16 日～ 5 月 22 日	5 月 23 日～ 5 月 29 日
1	PS2	52 104 802 台	11 486 台	10 913 台
2	NDS	47 185 854 台	95 408 台	92 561 台
3	Wii	33 486 929 台	77 404 台	91 011 台
4	X360	23 186 158 台	58 188 台	50 264 台
5	PSP	19 395 998 台	14 534 台	13 730 台
6	PS3	13 972 307 台	52 111 台	47 286 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

文 星夜 美编 NINA

终结一切的最终决战！

战争机器3	Microsoft/Epic Games	动作射击
X360 Gears of War 3		美版
预定2011年4月发售	对应4人在线合作模式	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

GEARS OF WAR 3

最后的反击

《光环》是 Xbox 的标志，而《战争机器》则是 X360 最具标志性的产物。微软表示截至今年 4 月份，《战争机器》一二两作总销量已经超过 1200 万套。明年 4 月，诞生于 X360 的《战争机器》三部曲将在 X360 上完结，Epic Games 凝聚他们领先于时代的强大技术，为这个辉煌的系列划上完美的句号。


■本作将表现出更浓厚的末日气息。

在前作的最后人类的最后据点贾辛图已经被摧毁，本作中人类的新聚居地是漂浮在海上的巨型移动平台，它是由“鸦巢”级航空母舰与另外多艘大型船舰捆绑形成，就像一个海上的村庄。游戏刚开始就是马库斯在鸦巢舰的一个房间中醒来，当他走出房间时，却发生了紧急状况——“鸦巢”遭到了敌人铺天盖地的围攻。原来两年前的大洪水并没有将兽族全部消灭，伊姆能源的反作用将兽族变成了更强大的敌人。当马库斯与战友们负隅顽抗时，一架直升机降落在航空母舰上，前 COG 政府领袖 Prescott 来到了鸦巢舰与其指挥官会面，他将一张数据碟交到了马库斯的手中。在这张碟里录制了马库斯的父亲亚当 · 菲尼克斯的留言，他表示有办法拯救 Sera 星球，但是需要马库斯的帮助。亚当将很有可能成为人类最后的希望。

新四人战队

本作将会非常注重全新的4人合作模式，玩家可以通过在线4人合作的方式进行整个游戏的剧情流程。而本作的4位主要角色分别是：马库斯、多姆、《战争机器》漫画版中出现的年轻人 Jace Stratton，以及系列首位可操作的女性角色安雅·斯特劳德，她是在第一作中就已经出现的女性情报员，而到了本作中由于人类战士已所剩无几，所有四肢健全的人都要随时备战。

随着剧情的推进，前作的两位重要人物柯尔与巴德也将出现，本作将会有好几个操作他们进行的任务。而剧情将会采用这一条线索与马库斯的主线相交织的方式向前推进，到最终决战时融合在一起。

另外本作还有一个街机模式，让玩家在已经玩过的剧情模式关卡里挑战高分，而且在该模式中可以进行很多有趣的内容修改，比如重力、头部大小比例、音效等都可以改变。


■安雅的加入是本作的一大亮点，她的行动将会更加敏捷。

新武器

银背大猩猩

在初期的鸦巢舰关卡玩家就可以用到这种强大的"银背大猩猩"（Silverback），这是一种将人体包裹于其中的重装机甲。由于有厚重的机甲护体，搭乘该装置后就可以在战场上横冲直撞，能够一脚将敌人踩得稀巴烂。而且该装置的多个部位都可以安装重型武器，默认武器为左手火箭筒、右手超大口径格林机枪。它还可以变形为一个固定的炮台，从内部伸出的装甲将其操作者全身完全包裹，形成一个防弹墙，变成一个最好的掩体。

Pendulum Lancer

本作的三种基本武器之一，系列标志性武器 Lancer 的前身，不同之处在于它没有电锯，而是搭载了一把刺刀。它所发射的子弹在近距离范围内杀伤力极强。

Digger Launcher

一种极为诡异的生物型武器，能够发射出水虎鱼一样的怪物（即 Digger），它会在地底高速挖地前进，然后从敌人的脚下钻出来并爆炸，非常适合消灭躲在掩体后方的敌人。

双管霰弹枪

一种射击范围极广的武器，进行瞄准时，它的准星几乎覆盖了半个屏幕，一发子弹就能同时命中近距离的多名敌人。

多炮台

面对大量的敌人，这种多炮台会派上大用场，可以将任意四种武器搭载在多炮台上，同时向敌人扫射。

新怪物

攻城兽车

又是一种很有《指环王》色彩的原始时代重型兵器，用巨大的金属框架与巨轮将怪兽捆绑于其中，它实际上相当于一部投石机，它的腿部一蹬，就能向远方投射燃烧弹。

Drudge

以兽族战士的躯体为宿体的萤光族变种怪物，本作最重要的新怪物之一。它的初始形态是类人状的两足生物，遭到一定程度的攻击后，就会迅速变异，从身体中伸出一个长长的脖子，长出两支触手般的手臂，整个身体变成了树干状，还会喷出一堆难对付的珊瑚虫。它可以通过腿部变异越过掩体，通过手部变异能对抗玩家的围攻，是一种为应对本作的4人合作模式而设计的怪物。而且 Drudge 临死时还会冲向玩家，将自己引爆，试图同归于尽。爆炸后留下的触手会像一群蛇一样在地上蠕动，伺机反击。

野蛮手榴弹兵

本作的新型兽族战士，挥舞着战锤冲入战场，就像古代战争的野蛮人。

多人模式地图

竞技场

▶一个结构完全对称的地图，随着战斗的进行，竞技场会逐渐坍塌，可以利用对场景的破坏来杀敌。

Overpass

◀位于贾辛图的一个大型地图，根据玩家的战斗情况会产生多种不同的变化，而且是具有宏伟视觉效果的地形巨变，比如地面裂开、移动，街道上的建筑突然被抬升上百米。

四年一轮回

Pokémon ポケットモンスター ホワイト

Pokémon ポケットモンスター ブラック

口袋妖怪 黑·白		Nintendo	角色扮演
NDS	ポケットモンスター ブラック・ホワイト		日版
	预定2010年秋季发售	人数未定	价格未定
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

按照系列的惯例，距离《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售四年后，系列的全新续作又将在NDS上与广大FANS见面了。新作中除了全新的大陆和全新的口袋妖怪供玩家探索收集外，新增的“幻影特性”也会对战斗产生很微妙的影响，想知道具体详情的玩家赶紧往下看吧！

文 晴天 美编 NINA

新大陆 伊宿

经过四部作品的变迁，系列第五部作品的冒险舞台被设定在名为“伊宿（イッシュ）”的大陆。由于大陆的绿化工程做得非常好，所以玩家在游戏中随处可见两旁树木茂盛的街道，以及矗立于树林中的现代化建筑，而优越的自然环境自然也为口袋妖怪们的繁衍生息提供了绝佳的条件。

飞云市

伊宿大陆的中心城市，主要的街道和建筑都集中在人工建造的圆形区域，周边则以辐射状的道路或大桥连接不同的地区。由于目前只能通过轮船等交通工具前往，所以城市中大大小小的港口也是一大特色。



大桥会通往哪里呢？

来到大桥的上层会发现，下层是专门为机动车设计的双向车道，上层可以乘坐小型非机动车或步行通过。



繁忙的港口

在这里可以乘坐轮船前往伊宿大陆的其他城镇，而在另一侧也能看到不少钓鱼爱好者。





口袋妖怪中心就在大厦里

系列作品中相当于据点的“口袋妖怪中心”就位于大厦的1层，不知道上层是不是也会提供商店或多人联机的地点呢？

目前已知的场景



▲似曾相识的场景，难道这就是传说中的“战斗开拓区”？

▼铁轨上面长满了杂草，看起来应该是一条被废弃已久的铁路。





▲在光线昏暗的森林中探索难免会让人有些紧张。

▼山洞中的石头附近出现了类似电磁气的机关！



男主人公

看起来比以往作品更成熟的少年，标准的训练师打扮。帽子上的精灵球标志估计会让很多FANS相当怀念。

系列正统续作登场

三大初始精灵

藤叶蛇
ツタージャ

▲藤叶蛇的草系技能“绿叶风暴”看起来威力不小。

属性：草　　特性：发芽
身高：0.6米　　体重：8.1公斤

不但尾巴末梢的叶子形状很有特色，长长的鼻子和大大的眼睛也都是萌点。特性发芽的作用是在自身HP低于1/3时，草系技能的威力变为1.5倍。

暖暖猪
ポカブ

▲发动火系技能“火焰放射”时会从鼻子里喷出的烈焰。

属性：火　　特性：烈火
身高：0.5米　　体重：9.9公斤

虽然外形是只小猪，不过兔子般的耳朵和螺旋尾巴都能第一时间吸引玩家的眼球。特性烈火的效果是在自身HP低于1/3时，火系技能威力变为1.5倍。

小球獭
ミジュマル

属性：水
特性：激流
身高：0.5米
体重：5.9公斤

▲发动水泡攻击的时候，战斗的背景也会变成海底。

看起来有点呆呆的，腹部有贝壳状花纹的小水獭。特性激流的效果是在自身HP低于1/3时，水系技能威力变为1.5倍。

女主人公

外表开朗阳光的女孩，卷发与超短裙的搭配相当前卫，难道这也预示着系列正准备朝更成熟的方向发展了吗？

新的口袋妖怪

在官方最新公布的情报中，“2010年剧场版”里的两只新口袋妖怪佐罗亚和佐罗亚克也会在新作中登场，最特别的是它们还拥有被称为“幻影”的新特性。

佐罗亚
ゾロア

属性：恶
特性：幻影
身高：0.7米
体重：12.5公斤

外形酷似狐狸的口袋妖怪，新技能欺诈的效果是利用对手的能力进行攻击。



▲可爱的外表下隐藏着不为人知的强大力量。

佐罗亚克
ゾロアーク

属性：恶
特性：幻影
身高：1.6米
体重：81.1公斤

佐罗亚的进化形态，同时也是“2010剧场版”的主角。

◀佐罗亚克会使用新技能磨爪（つめとぎ），效果为同时提升攻击力和命中率。

新特性 幻影

新特性“幻影”简单的说就是变身为其他的口袋妖怪，不过和系列以往的“变身”技能不同，幻影是可以在非战斗情况下发动的，而且对口袋妖怪的能力没有修正，应该是属于迷惑性的辅助能力。





▲因为在对战时玩家需要根据对手的怪物配置队伍成员，所以有了“幻影”的帮助就能让对手作出错误的判断，在战斗中杀他一个措手不及。

双版本标志性神兽

和系列其他作品相同，游戏两个版本的封面都分别使用了伊宿大陆上的两只神兽。大家千万不要将它们的颜色和作品的副标题相混淆，因为它们实际对应的版本恰恰相反，即白色的莱希拉姆对应《黑》，黑色的泽克罗姆对应《白》。

莱希拉姆
レシラム

纯白色的羽毛覆盖全身，展开的翅膀和尾巴类似喷射器的形状非常醒目。名字中的“シラ”在日文中是白色的意思，而将剩下两个片假名组合换成注音写法则是“RAM”。

泽克罗姆
ゼクロム

看似好像身披黑色的装甲，最引人注意的地方是尾巴有点像钻头。名字中“クロ”在日文中是黑色的意思，将最后的两个片假名“ロム”换成注音写法则是“ROM”，正好与莱希拉姆对应。

与2010剧场版联动

上面提到的“佐罗亚克”只能在持有“2010剧场版”预售券特典的情况下才能获得。首先将特典中雷皇、炎帝、水君三只闪光神君精灵之一传入游戏，接着会遭遇一场特殊战斗，最后只要在战斗中攻击一次闪光神君精灵，它就会现出佐罗亚克的真身。



▲玩家的眼前出现了炎帝。

▶使用技能波动弹命中它。



▲受到攻击的炎帝外形开始发生改变。



▼终于出现了佐罗亚克的真身，玩家能够顺利捕获吗？

来自年轻人的挑战！书写《如龙》新章！



近日，开发代号为“K 计划”的 PSP 版《如龙》新作终于向所有玩家揭开了神秘的面纱，它的名字就是——《黑豹　如龙新章》。首次登陆掌机平台的《如龙》将采用系列从未登场的少年主角，全新的转变以让众多 FANS 期待不已。目前游戏的发售日已经锁定为 9 月 22 日，距离《如龙 4》的发售只有短短半年时间，名越老大的效率着实让人佩服啊！

文　九兵卫　美编　anubis

黑豹　如龙新章	SEGA		动作
PSP	クロヒョウ 龍が如く新章		日版
	预定2010年9月22日	1人	售价未定
	对应周边未定		

神室町新的传说揭幕！

曾就读于神室东高中，因斗殴事件致他校学生重伤并最终被强制收入看守所的少年——右京龙也。事件后虽然假释后出狱，但龙也很快再次挑起事端，最终被勒令退学。离开学校的右京龙也愈发无所束缚，只依靠自己的拳头，他闯入了神室町的世界。每一天，龙也都在与不同的人战斗，为了生存同时也是为了证明实力。不知不觉中，他成为了得到了另一个称号——神室町最强街头拳手。

野心勃勃的龙也并没有满足于这一切，他策划了一起袭击神室町黑钱组织的计划。即便整个计划过于鲁莽与草率、即便没有任何同伴的协助，龙也依然在某个雨夜只身一人踏上了这条危险之路。等待他的，是东城会直系九鬼组的核心人物——户田直辉。

一脉相承的战斗　爽快度满点！

◀本作对暴力的表现将大大超出我们的想象。

战斗部分始终是每一作《如龙》的核心所在，本作也不例外。虽然是第一次登陆掌机平台，但游戏的画面表现和演出效果却丝毫没有失去神髓。不管是一招一式的动作，还是魄力十足的奥义特写，本作为玩家带来的爽快感几乎与家用机无异。制作人称，为了体现掌机的便携性与操作特点，游戏还将引入一套全新的动作系统，更多的情报让我们拭目以待！

年轻人视角下的崭新神室町！

以现实世界为原型的神室町是整个系列又一独特的魅力所在，不胜枚举的赞助企业也让《如龙》一直被人们笑称为“日本的《GTA》”。而新作中，玩家看到的会是另一种风格的神室町，制作人以年轻人的视角对游戏的舞台重新进行调整与加工，流行与时髦的元素所占的比重将大幅提升，店铺以及娱乐设施也将提供更多面向年轻人的商品与服务。





本作的两个关键词 "年轻"与"暴力"!



1 年轻 相比《如龙》系列"的前三部正统作品，右京龙也当之无愧为最年轻的主角。正可谓初生牛犊不怕虎，制作人通过本作不仅想给玩家带来一部更年轻更具活力的《如龙》，还传达了一个重要的信号——神室町同样属于那些怀有梦想、敢闯敢拼的年轻人，新的传说将由他们来创造！



2 暴力 右京龙也的成长过程，为所有人展示了一个弱肉强食的真实神室町。没错，只有力量才是这个世界惟一的生存法则。通过本作全新引入的数字漫画式过场动画，玩家必将对"暴力"本身产生更为深刻且贴切的认识。热血喷张的战斗，夸张至极的表现手法，都会是前所未有的全新体验！

▼雨夜的街头，只为自己而战的龙也显得格外引人注目。

宛如黑豹的叛逆少年 右京龙也

本作的主角叫右京龙也，是一名桀骜不驯的18岁少年。龙也坚持以力量为己道，孤傲的性格让他几乎没有任何的兄弟或朋友。正是这样一个脱离社会的不良少年，在神室町引起轩然大波。一场命中注定的相遇，将争强好斗的龙也卷入神秘的事件中，前所未有的阴谋与恐怖也一步步向他逼近……

焕然一新的过场动画





过场动画采用数字漫画式的表现手法似乎已经成为了PSP游戏新的发展方向，前段时间发售的《潜龙谍影 和平行者》就是一个很成功的例子，从机能以及剧情还原度上来说都是两全其美的方案。在本作已公布的影像中，这种全新过场动画的实际素质非常令人满意，动静结合的镜头很好地再现了《如龙》所惯有的暴力美学，相信最终的游戏也一定不会让FANS失望。

演员表曝光

邀请日本演艺圈中的名人出演游戏中的主角，这也是“《如龙》系列”的惯例。下面就让我们来检阅一下本作几名主要角色的扮演者，听听他们对游戏的感想。




高良健吾　饰：右京龙也

2005年出道的高良健吾是近年来活跃在日本电影圈的实力派新人，伸缩自如的演技让他数次得到知名导演的重用，其中就包括由广木隆一执导的成名作《M》。今年他将出演备受瞩目的影片《挪威的森林》，而2011年的《白夜行》也已排在高良健吾的演出计划之中。

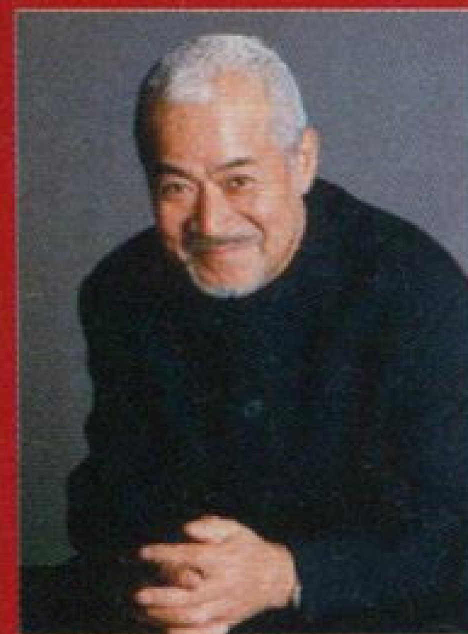
感言：这是我第一次尝试配音，在前辈们的帮助下，我也尽了最大的努力。在游戏中演绎年轻人的成长过程，这对我来说也是很宝贵的经验。




波琉　饰：工藤纱纪

日本新生代美少女波琉出生于1991年，是一位内外兼备的人气偶像，模特出身的她还曾推出过自己的CD单曲。波琉虽然参演了诸如《少年刑警》、《恋空》等多部热门日剧，但大都饰演配角所以给人印象不深。2010年，她将出演电影版《圣母在上》并饰演小笠原祥子，值得关注。

感言：从来没有参与过游戏的制作，所以感到很新鲜。以声音来塑造角色虽然难点有不少，我觉得这也是种挑战，请大家务必期待游戏的发售！




黑泽年雄　饰：九鬼隆太郎

1964年出演东映第一部电影的九鬼隆太郎已经是60多岁的高龄演员，不过经常看日剧的人应该对他的面孔并不陌生，因为很多作品中“老爷子”的形象总是由他来扮演，其中包括《诈欺猎人》、《金田一少年事件簿》等等。在本作中，相信他也会以成熟老练的演技折服所有玩家。

感言：游戏的制作方点名让我来饰演这个角色，我想他们一定有所用意（笑）。不过说起来，配音这样的工作我倒是很早以前就非常感兴趣了！




雨宫泰山　饰：岩城晃一

年过半百的岩城晃一是日本演艺圈比较高产的艺人之一，即便是《我的老大我的英雄》这样年轻人的日剧中也能看到他的身影。正如《黑豹 如龙新章》一样，数十年的演艺生涯中，岩城晃一似乎一直和黑道题材的作品有着不解之缘，而2010年的话题之作——《最后的座头市》也有这位老将的出演。

感言：为角色配音必须做到让玩家易懂，并且贴近真实生活，这是我一直都放在心上的。不过最后的成果到底如何，还是要靠大家来定断。

制作人直击



名越稔洋
NAGOSHI TOSHIHIRO
“《如龙》系列”总制作人

——为什么这次的新作要选择以18岁的少年为主角？又为何要选择PSP作为平台呢？

名越稔洋（以下简称“名越”）：《如龙》一直以来都是面向成年游戏玩家的作品，所以相对这一点，我们就想将这次新作的游戏人群转向包括高中生在内的年轻人。要实现这一目标，PSP这一掌机最适合。

——这样的定位有什么深意吗？

名越：现在的年轻一代，总是让人感觉不够强气，身体以及精神层面都迫切需要锻炼。我想通过《如龙》的“战斗”向他们传达一种积极向上的人生态度，当然也不是教唆他们真的去打架（笑）。如果年轻人能从游戏中主角们的故事中找到共鸣、能挺起胸膛面对生活，这样是最好不过了。

——本作的构思是如何酝酿的呢？

名越：其实这样的题材我在初代发售之后就想去尝试，只不过当时的条件不允许罢了。每一作的开发周期都比较紧凑，这也是拖延到今天的原因之一。说起来，系列之前所有作品的剧本都是横山昌义先生撰写的，而本作则是由我个人完成了全部的剧本，这是个全新的挑战。

——名越先生亲自执笔，想必对这部作品一定很重视。那么开发团队有变化吗？

名越：你说的没错。由于游戏的平台从PS3改成了PSP，所以我们重新组建了新的开发团队，这样也是为了保证开发的效率。虽说是新的尝试，但游戏的素质请大家放心！

——大家都很关心本作与系列前作在剧情上的联系，能透露一点吗？

名越：从神室町以及东城会这些关键词上来说，本作与前作肯定是存在交集的。不过目前《如龙4》刚刚发售不久，所以现在还不便向大家透露更多的相关细节，各位玩家请耐心地等待一段时间吧！

海尔刚的腥风血雨，战争只是刚刚开始而已！

新场景醒目

玩过《杀戮地带 2》的玩家一定看过海尔刚星上恶劣的沙尘气候，本次《杀戮地带 3》中将有全新的场景，让玩家体验到海尔刚星上不同地带中的环境，包括冰川以及雪地。而且索尼的第一方 Naughty Dog（顽皮狗）也将做各种技术支持。根据官方的消息，游戏中还将加入核爆后的草原以及深邃的丛林场景，令人万分期待。《杀戮地带 3》能发挥出 PS3 100% 的性能吗？这一点就让我们一起拭目以待吧。

■游戏中的海尔刚部队将更为犀利，敌人会变得更聪明。



▲巨大的游轮之中，据开发者称，《杀戮地带 3》单个关卡的场景将是《杀戮地带 2》的十倍之多！

追求真实

《杀戮地带 3》的开发小组仔细研究了不久之前的冰岛火山爆发，那种灰尘遮天蔽日般的景象正是他们所需要的。《杀戮地带 3》不同于前作的那种“工业环境”，需要描绘出海尔刚星上那种电闪雷鸣、沙暴肆虐的恶劣自然环境，这就使得游戏本身更多样化。每一个关卡都有其独特的“个性”，而这种个性则是为了更深层次地表现出海尔刚的文化，所以对于游戏本身来说，更有着巨大且深远的影响。另外，关于发挥出 PS3 100% 的性能，这点纯粹是属于制作人开玩笑的话，但他们确定，《杀戮地带 3》将会最大限度地活用 PS3，发挥出其 90% ～ 95% 的性能。

KILLZONE 3

杀戮地带3	SCE	主视角射击
PS3 KillZone3		美版
发售日未定	对应人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

“《杀戮地带》系列”的软科幻风格一直深受玩家们的好评，它不单单是一款主视角射击游戏，更是让你深入其中才能体验到的一部壮丽的史诗。玩家充当的角色绝不是维护正义的使者，相反，却是以各种借口挑起战争的侵略者。人类历史上的战争没有绝对的“正义”与“邪恶”之分，只有在无尽的战斗中不迷失自我，才算得上一个真正的战士。对于《杀戮地带 3》的期待不仅仅是限于画面上的，它的剧情走向、全新的网战、海尔刚独特的文化魅力等等都是吸引我们的地方。就像海尔刚元首 Visari 说的那样：“我会让他们知道，海尔刚星是属于海尔刚人的”，那么你准备好了么？真正的战斗才刚刚开始……

文 脆薯条　美编 木仙

新武器醒目

《杀戮地带2》单机中的武器要比网战中丰富许多，但总体来说还是比较少的，本次新加入的武器势必是玩家的焦点之一。况且游戏的网战部分更是令人期待，当然武器不单单是指各类枪械，还包括小型载具以及重型AA-GUN等等，各类枪械的建模将会更真实，小型载具的活用也会令战斗方式更为多样。

■全新的榴弹发射器可以直接干掉敌人的"机械化单位"。



细节的改进



这次《杀戮地带3》在各种细节上也做了调整，尤其是对于枪械以及刀子的使用方法，让玩家感觉更为细腻，具体包括以下几点。

- 增加全新的枪械近战格斗模式，不同于2代中的用枪托砸人，而是一种全新的操作方法（可能会对应六轴操作）。
- 根据使用枪械的种类，这种格斗模式会有许多不同方法，甚至操作也将完全不同。
- 手持重型武器时，玩家的移动速度会受到影响。
- 前作的间歇性读盘大幅改善，几乎让玩家感觉不到在读盘。
- 使用刀子的方法和掩体甚至环境有关，例如偷袭时能够把敌人撞翻在地，然后干净利落地用刀子干掉；而正面时可以用刀子直接刺入敌人的面罩内。

■"入侵者"登陆艇，强袭登陆战斗也是游戏中的亮点所在。

系列背景观简述

"《杀戮地带》系列"浓重的软科幻口味可以把一个架空的故事描述得如此深刻，玩家在游戏中不仅要思考"对"与"错"，更是对整个背景设定产生了浓厚的兴趣，下面就由我为各位玩家简单介绍一下。有兴趣的朋友也可以在官方网站上找到这些资料。

地球时代的结束

2055年-2126年，这个时代被人们称为"崩溃"。由于石油的短缺，世界上的各个国家都被卷入了资源争夺的战争之中，原本已经非常稀少的资源在这场战争中消耗殆尽。最终，狂热的战争份子使用了最为极端的手段——核武器。全面的核战争爆发后，地球上的人口大幅锐减，环境受到严重破坏。大规模核爆的尘埃落定之后，人们终于重新意识到了最根本的一个问题——生存。地球作为人类文明的发源地，由于高度的文明而被毁灭，这本身就是非常讽刺的一件事。但为了生存下去，人类不得不寻找新的天地，就在这个大前提下，太阳系殖民计划开始了。

寻找新的天地

由于殖民计划的项目非常多，而且需要大量的资金，世界上最为富有的财团也无法担下此重任。于是"联合殖民国"（United Colonial Nations，简称UCN）开始了向私人企业招标的举措，其中就包括了依靠能源与精炼生意发了大财的Helghan（海尔刚）集团。

2111年，UCN开始勘察α半人马星系，最初的结果显示有两颗行星有着殖民的价值，一颗为表面被岩石覆盖的α半人马A星，而另一颗则是被植物覆盖的α半人马B星。但这一切只是UCN的"内部计划"，并没有向私人企业招标。但随着UCN勘探船队突如其来的全灭，对于现在UCN来说，他们已经无力再组建一支船队继续勘察α半人马星系。于是这个"内部计划"慢慢浮出水面。随之而来的当然就是各种丑闻，但Helghan集团最终获得了勘察α半人马星系的权利，在这个充满斗争的时代，或许是巧合、又或许是阴谋，但事实就Helghan集团获得了勘探权，无论UCN怎么猜测都是徒劳的。

Helghan集团的勘探之旅也是充满了艰辛，2118年，他们终于到了α半人马星系里那颗相对比较近的行星。但事实表明，这颗行星的表面气候非常恶劣，尽管行星上的能源很充足，但对于人类来说不太适合居住。而这颗行星就被命名为了"Helghan（海尔刚）星"。随后勘探船继续向着第二颗行星出发，最后以Helghan集团总裁Philip Vekta的名字把这颗行星命名为"Vekta星"，而Vekta星的环境，正是人类理想的居住地。

星际战略联盟（ISA）成立

首批殖民者移居Vekta星后，由于Vekta星与地球之间的通讯问题，无法有效地完成所有殖民地的防卫任务，而正是为了解决这个问题，星际战略联盟（Interplanetary Strategic Alliance，简称ISA）诞生。ISA的主要任务就是防卫Vekta星上所有的殖民地，但负责防卫各个殖民地的ISA军队是互相独立的，而且其规模完全由各个殖民地自己的实力决定。

海尔刚自治成立

经过了很长时间的发展，Helghan的移民者在Vekta星稳固之后，并且依靠Helghan星与Vekta星之间的空间

▶魄力十足的空降作战，不带 3D 眼镜是无法体验到肾上腺素激增的快感。

新技术醒目

相信《杀戮地带 2》中的各种先进技术玩家还记忆犹新吧，"粒子效果"、"物理效果"等等都是当时热门的话题之一。当然这些技术仍然会运用到《杀戮地带 3》中，但更让人振奋的是，游戏支持 3D！而且游戏还采用了 High Dynamic Range Audio 技术，使得音效临场感更强。环绕立体声设备配合 3D 设备，简直就是梦幻般的享受。根据 GamePro 编辑试玩的第四关，带上 3D 眼镜，那种子弹扑面而来的震撼感极强，配合绝佳的音效，子弹在身边"嗖嗖"飞过，简直让人身临其境。制作小组也在 3D 模式这方面投入了巨大的精力，目标就是给玩家带来完全不同的游戏感受。

◀全新的 3D 功能配合新的音效技术，让你体验什么叫做"疯狂"。

站倒卖货物大发横财，Helghan 在 Vekta 星上的殖民地一片欣欣向荣的景象。巨大的资金也让 Helghan 有了一支私人军队，当相比当时的 ISA，这支军队实在显得微不足道，而且 ISA 也将其看做是一种潜在的威胁。而一个新设计的自治徽章很好地表达了 Vekta 和 Helghan 这两颗行星间的互利关系：三条互相交叉的手臂，分别代表了"和平"、"正义"与"自由"。



海尔刚的独立

由于要同时管理 Helghan 星与 Vekta 星，财团决定合并为一个整体。巨大的储蓄资金也让 Helghan 集团拥有了买断整个 α 半人马星系的能力，这样做的好处无非就是可以脱离税收。但这在 UCN 眼里却是赤裸裸的独立行为。但当时的 UCN 正在资金短缺的时期，所以 UCN 就"默许"了这种独立，也为日后的战争埋下了伏笔。UCN 对于 Helghan 的恐惧感愈演愈烈，极为担心它成为一个重大的威胁，而且 Helghan 的"内部政策"吸引了大批星际运输公司，这样下去迟早会威胁到地球上的 UCN。在这种担忧下，UCN 新的政策上台，但实际上却是对 Helghan 独立的不认同。Helghan 的买断权利会被全部勒令回收，这当然是 Helghan 不愿意看到的结果。经过几次谈判无果后，Helghan 终于做出了让步，买断权利被回收，但 Helghan 获得了退出 UCN 的权利，从这时开始，他们真正获得了所谓的"独立"。

第一次太阳系外战争

就算回收掉了 Helghan 的买断权，但 Helghan 仍然控制着星际贸易的生命线——巨大的空间站，以及对其他商船的"服务费"。UCN 为了彻底解决这一麻烦，派出了一只规模庞大的海军，其中包括了一些巨大战舰，而建造费就是由 Helghan 出的那笔"买断钱"。另一方面，在 Vekta 星上，Helghan 部队已经和负责当地防卫的 ISA 部队产生了好几次流血冲突。当 UCN 的舰队到达后，这种冲突上升到了战争的层面。UCN 海军联合其他 ISA 部队很快就压制了 Vekta 星上的 Helghan 殖民地，而 Helghan 的军舰在 UCN 巨大的"重型星际巡洋舰"面前简直不堪一击。自此，第一次太阳系外战争很快就以 Helghan 的失败而告终。

背景离乡

Helghan 失去了原本在 Vekta 星上的一切，取而代之的则是被"流放"到 Helghan 星上，许多原本居住在 Vekta 星上的 Helghan 移民者为了不再受到不平等的待遇，愤而离开了 Vekta 星，这个 Helghan 亲手建造的"伊甸园"就这么拱手让给了 UCN。而 UCN 为了逃避 Helghan 星上的各种环境建设费，以"Helghan 行星将是 Helghan 的永久领土"为理由，再一次出售了所谓的"独立"。

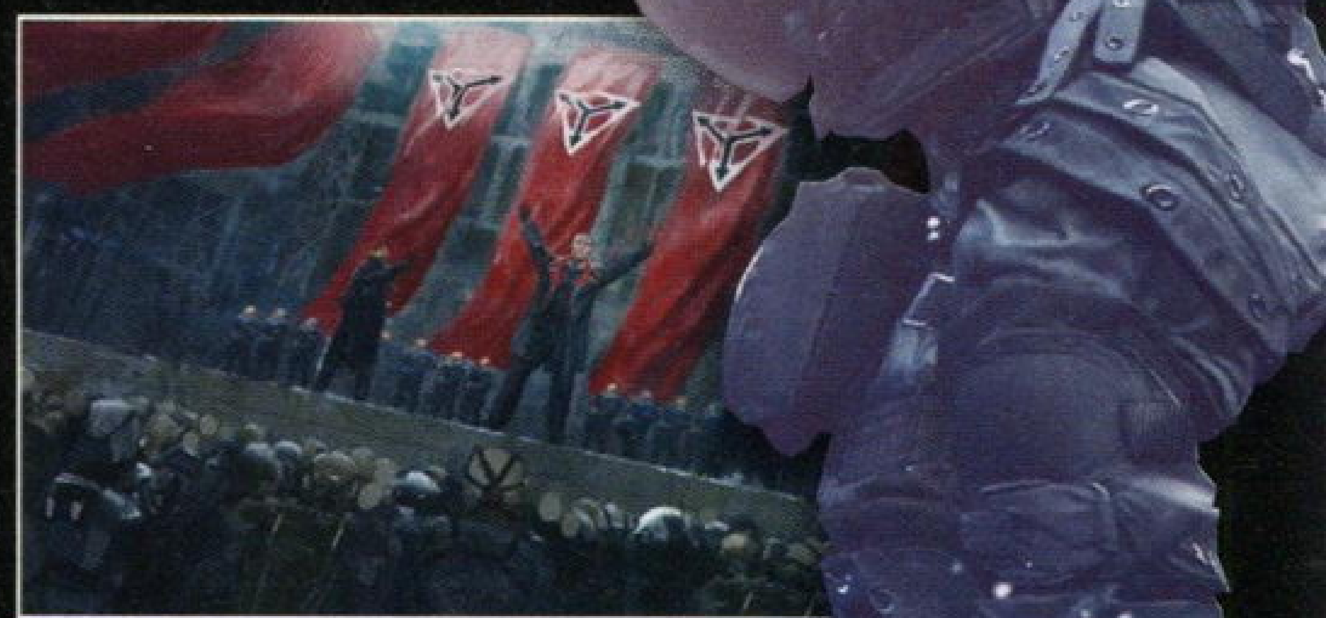
而在 Helghan 行星上，Helghan 移民者饱受着恶劣环境的折磨。十年之内的发展非常缓慢，大多数移民者因为高重力、辐射以及肆虐的沙暴而患上"肺烧病"，而那时 Helghan 移民者的平均寿命居然还没有超过 40 岁。环境的恶劣不得不让他们带上面罩，但不折不挠的 Helghan 移民者们发现了丰富的矿藏，采矿很快便成为了 Helghan 上最流行的行业之一。随着时间不断地推移，移民者们的第三代后裔降生在了 Helghan 星上，在基本基因改造与恶劣环境的双重作用下，他们对于星球表面的高重力产生了适应性，而且肺也对大气中的有毒物质产生了免疫力，他们的细胞也对各种辐射产生了抵抗作用。

独裁统治

如今的 Helghan 需要一个优秀的领导者，而 Scolar Visari 就是注定成为那个"王"的人。他不仅推翻了以前的 Helghan 统治，更宣扬了一种"Helghast（海尔刚人）"信念。他们征服了恶劣的气候，带面罩不仅是身份的象征，更是坚韧的象征。Visari 大肆宣扬"世界已经改变我们，现在我们要去改变世界"这种理论，获得了绝大部分人的支持。而他的人格魅力与高超的政治手腕，让 Helghan 移民者成为了全新的"Helghast"种族。这一切的背后还隐藏着一个巨大的阴谋……

第二次太阳系外战争

骄傲蒙蔽了 Helghast 的双眼，他们被复仇的怒火所控制。Visari 那个巨大的阴谋就是要反攻 Vekta 星，夺取原本属于他们的一切，这就是游戏《杀戮地带 1》的开始。不过在 PSP 版《杀戮地带 解放》中，ISA 的 Templar 上校成功挫败已经占领 Vekta 星的 Helghast 部队，Visari 的计划终以失败告终，而他最不想看见的结果也随之而来，ISA 反攻到了 Helghan 星上，Visari 发誓整个 Helghan 都会奋起抵抗入侵者。而 ISA 高层清楚他们必须速战速决，接下来就是游戏《杀戮地带 2》的开始……最后 Visari 死在了国会大厅之中，而战争并没有结束，天空中 Helghan 的巨大战舰慢慢驶离港口，没人知道 Visari 真正的计划是什么……接下来便是万众期待的《杀戮地带 3》剧情……



任天堂倾力相助，坂口博信再度挑战王道RPG！

任天堂与坂口博信率领的MISTWALKER联手在Wii平台推出的全新RPG《最后的故事》，最近一举公布了世界观和诸多概念设定画，以及初步的特色战斗系统等等。本作从设定方面来看极具传统日系RPG的王道气质，加之由曾经的“《最终幻想》之父”坂口博信亲自打造，喜爱RPG的玩家可以在心中播下期待的种子了。

全新日系幻想RPG初见

THE LAST STORY™

ラストストーリー

文 奈落 美编 一刀

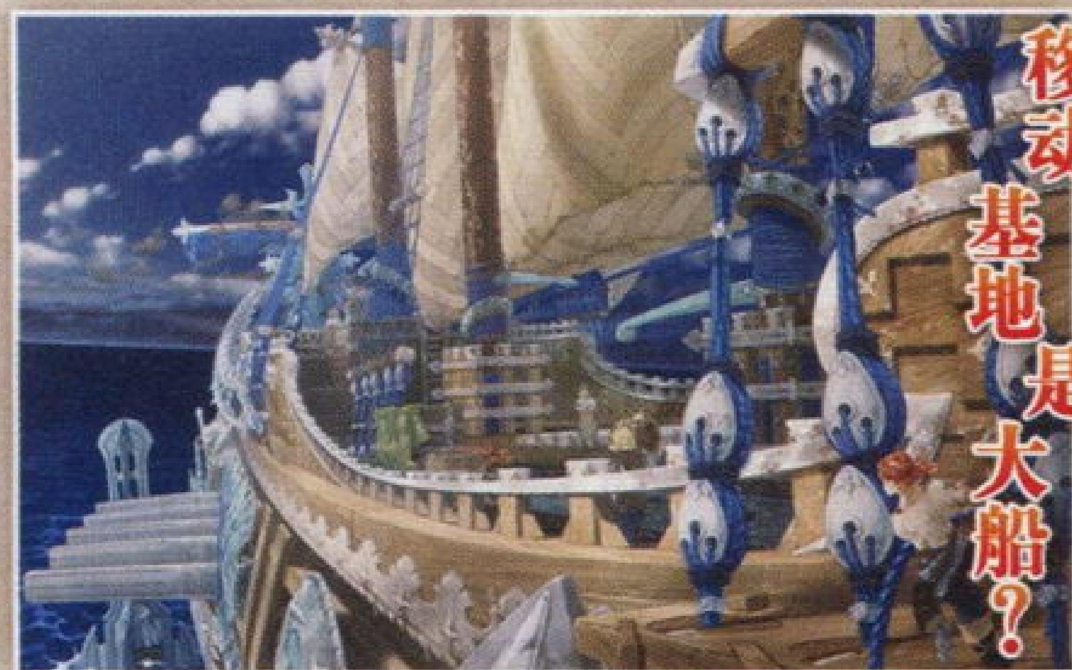
最后的故事	Nintendo/MISTWALKER	角色扮演
Wii THE LAST STORY		日版
预定2010年	1人	价格未定

世界设定

《最后的故事》的世界设定中将“机械”、“现代化金属器具”，等等近未来科幻元素的表现控制到最低，取而代之的是油画般传统的欧洲中世纪剑与魔法的风格！相信点会让很多玩家拍手称赞。本次公布的主要舞台是一个名为“卢利”的半岛，一个美丽富饶，充满绿色生机的地方。统治此地的领主是“阿尔迦南伯爵”——一位擅长谋略、热心于魔法的野心家，他的城堡极尽奢华的同时也充满了异样的妖气……



■美丽富饶的半岛，将有怎样的故事等待我们。



移动基地是大船？

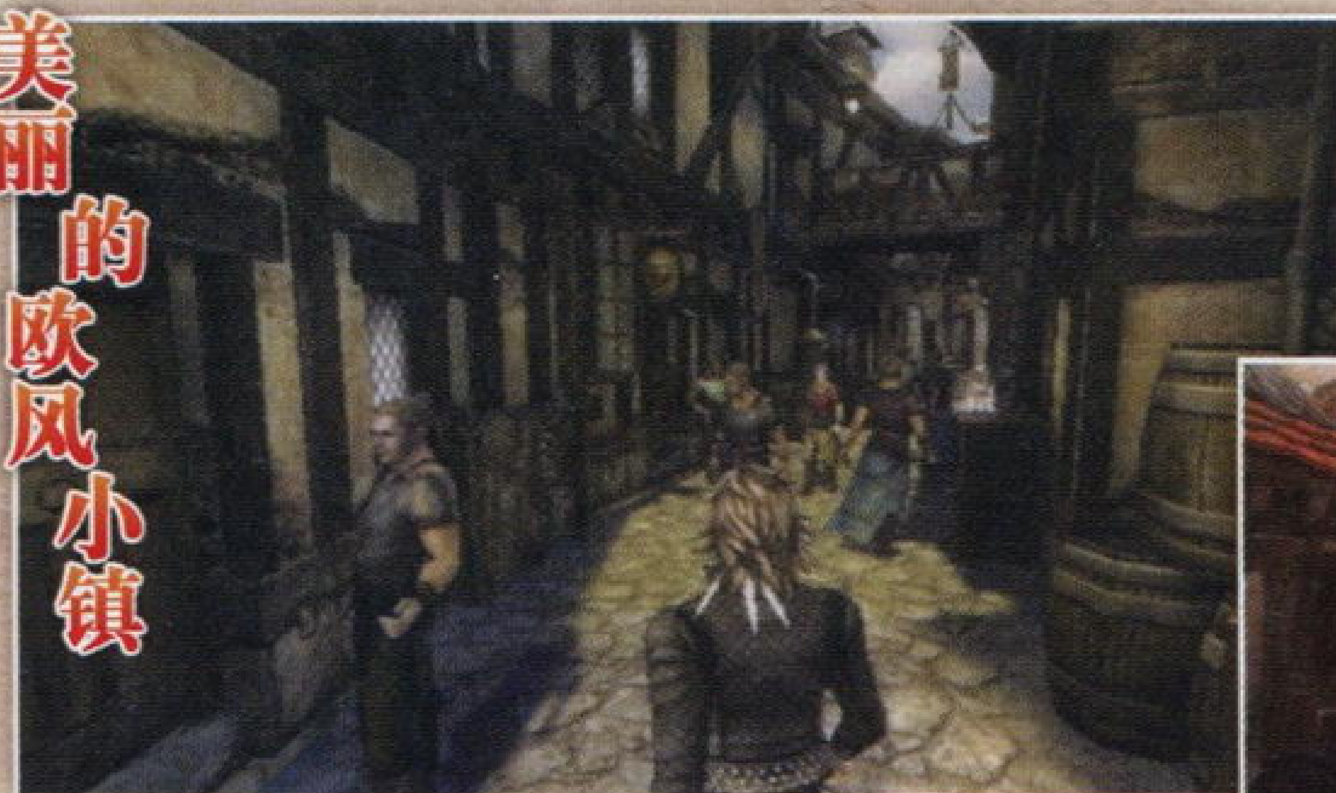


◀设定画中包括了一副设计精细的船，极有可能是游戏中玩家可能使用的载具。这样一来是不是会有乘上大船，扬帆出海冒险的情节？海是男人的浪漫啊……



■装修奢华的古典欧风建筑，弥漫的魔法的妖气。

美丽的欧风小镇



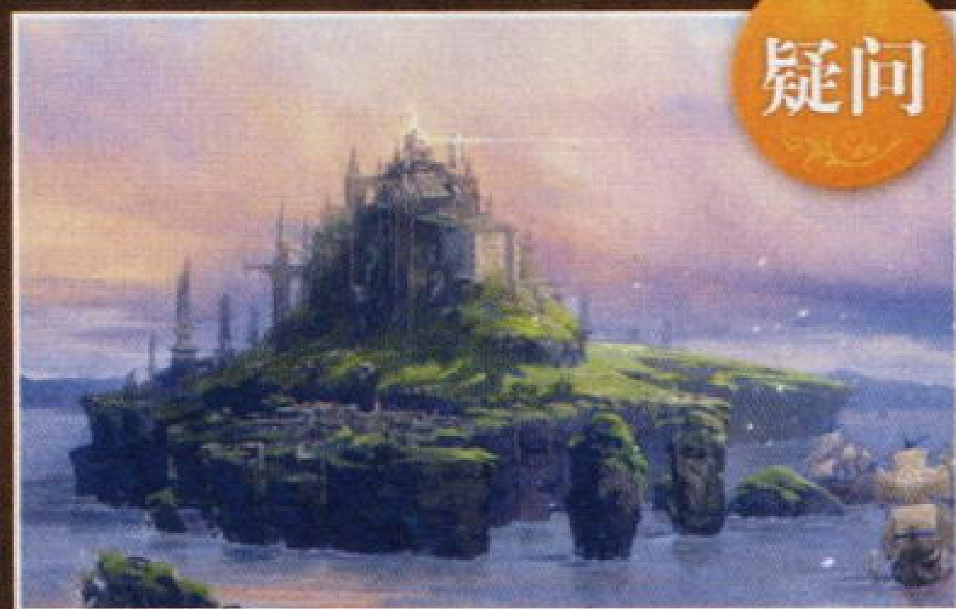


▲▶本作的街道设计同样洋溢着温暖的生活气息，NPC们也有多种互动和丰富的反应。据说剧情中还会有在街市中逃亡的桥段，是不是要提前熟悉一下路径呢？



大城堡威严耸立





疑问 从概念图看，本作明显拥有极其强悍的美术实力，不知道以Wii的机能是否能很好地表现出来？

人物设定

人物方面本次只公开了男女主角的概念图以及佣兵和骑士两种职业。男主角是一名佣兵，佣兵身份低贱，只能通过替雇主卖命完成各种危险任务为生。而骑士似乎是这和世界中地位很高的存在，并且和佣兵不同，骑士不必从事危险的任务。他们不仅仅是帝国威严的象征，更是万民憧憬的对象。


▲骑士的铠甲明显比普通佣兵华丽很多，不知道游戏中是否会也有骑士作为同伴。


■佣兵游戏中的实际造型，现已确认主人公的同伴中包括佣兵，莫非就是这位？


■游戏中名为"望星塔"的地方，男女主角似乎在倾诉着什么。


▲佣兵的概念图。甲胄相对骑士较轻，莫非是为了追求速度？还是单纯地没钱……



■骑士的甲胄极为华丽，而且相当厚重。

疑问 这张男女主角的概念图中，两人是背靠背手持武器站立着的。妄加猜测一下的话，莫非两人之间存在着某种"对立"的关系？两人身后还有一只"正常"的老虎，这只老虎是何方神圣？此外，男主角艾尔萨的手上、剑上，女主角嘉南的戒指、耳坠都十字架型的造型，这在故事中又代表着什么？男主角手中紧握的挂件是什么东西？一切只能在游戏中得到答案……

二人的命运之旅究竟如何展开？

战斗系统

本作的战斗是全即时制的，但是在紧要关头可以通过暂停时间来调整指令。另一项重要战斗系统是"视线指针"系统：当敌人注视我方某名队员时，敌人的视线会形象地显示为一条细线指向这名队员——即表示它将对这名队员展开进攻。同时不同攻击手段对应的"视线指针"也不尽相同。时刻关注"视线指针"，然后迅速调整战略必然是制胜的关键。而我们的主人公拥有一项能力，发动时可以强制集中敌人的视线指针，也就是类似于美式RPG中战士控制仇恨的"嘲讽"技能。这项能力在此游戏中应该是很重要的。



◀战斗系统的概念漫画，讲述了这样一个情况：主人公在同伴被敌人注视的时候发动"视线夺取"技能，从而给同伴空隙咏唱魔法，同伴魔法放出，与主人公配合清敌。


▲在MMORPG中，BOSS战时吸引仇恨的技能至关重要，本作想必有异曲同工之妙。

疑问 这项技能的作用倒是很明显，但是发动时有一个问题——是否可以借此技能取消还没有出现伤害判定时的敌人的攻击动作呢？如果答案是肯定的话此技能未免影响战斗平衡性；如果答案是否定的，又会有碍战斗的流畅度和玩家对战斗节奏的控制。希望今后公布的系统能给出一个让人满意的答案。



■"视线指针"的颜色与攻击种类有关，图中主人公背后的粉色视线表示正被远处的敌人狙击。

METROID Other M

文 九兵卫 美编 木仙

银河战士 另一个M		Nintedo/Team NINJA动作
Wii	METROID Other M	日版
	预定2010年8月31日发售 1人	售价未定
		对应玩家年龄未定

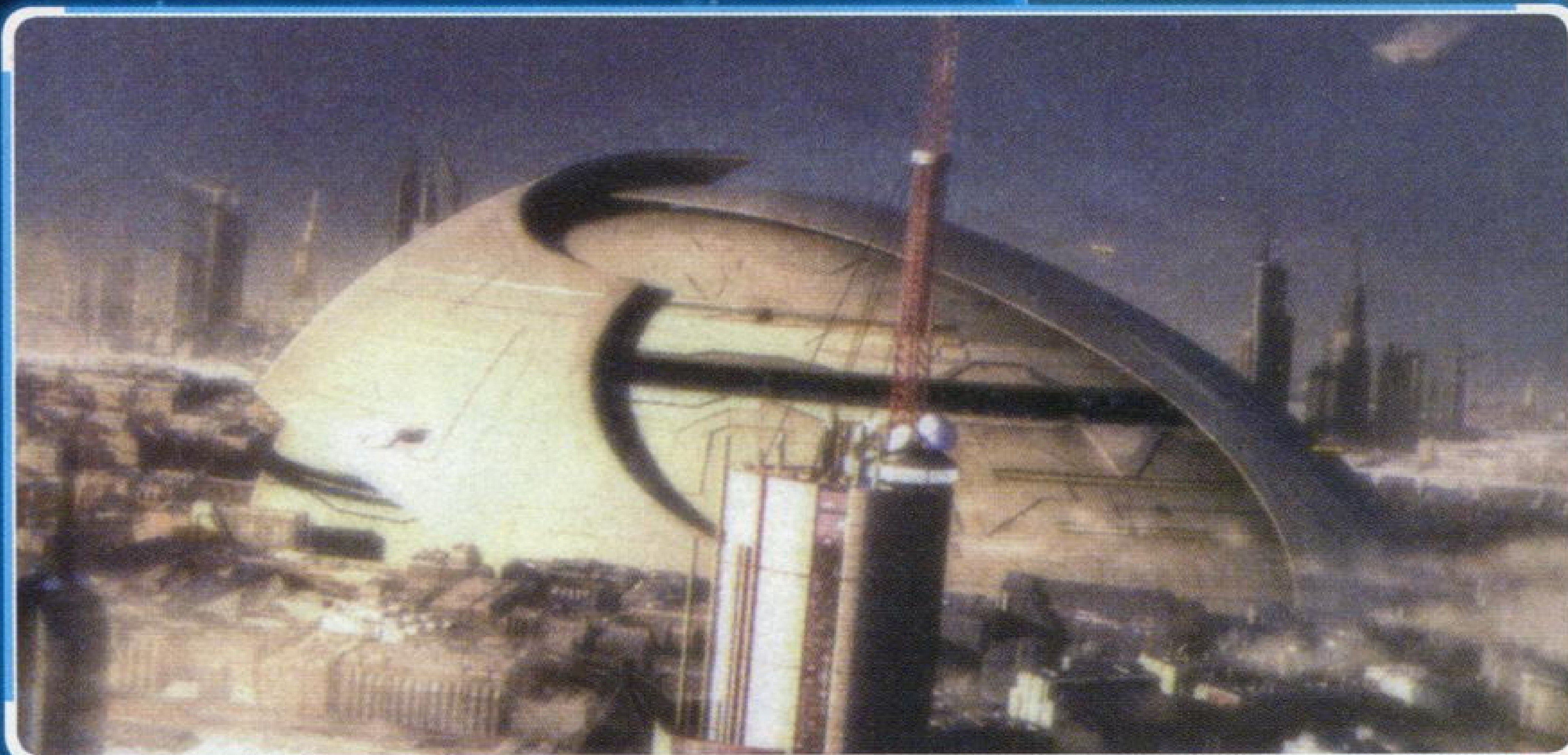
自从去年 E3 公布了这款由任天堂和 Team NINJA 共同打造的《银河战士 另一个 M》之后，我们就很少听到有关本作的具体情报，相信不少 FANS 都非常期待这次充满创造性的合作能给这个经典系列带来哪些变化。本期就让我们跟随官方公布的最新信息，走近《另一个 M》的世界！

银河战士 ×Team NINJAa

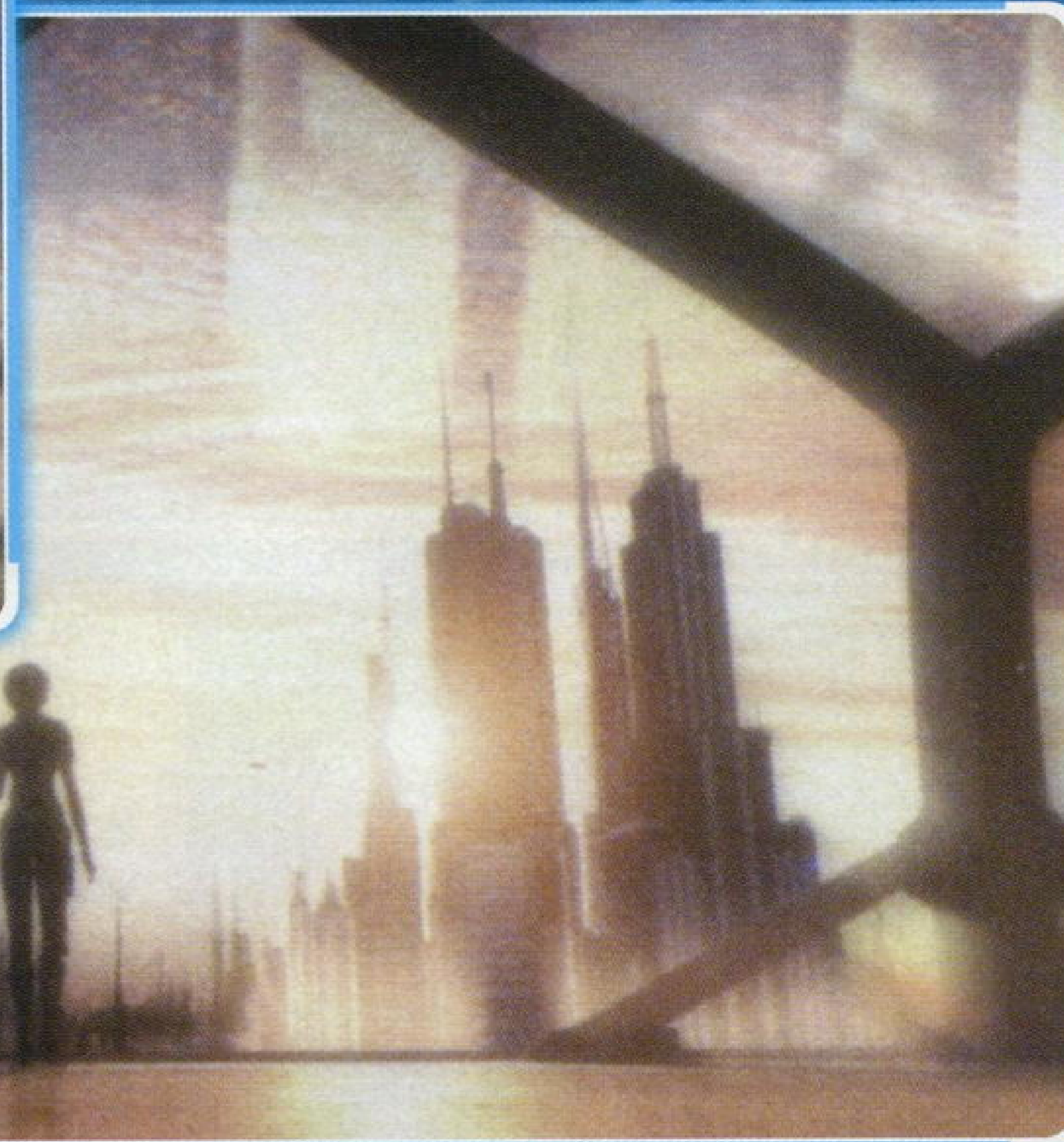
这次的新作讲述的是《超级银河战士》(1994 年发售)之后的故事，当时的萨姆斯隶属于银河联邦军，老玩家可以借由本作了解萨姆斯的成长以及她不为人知的一面。而在游戏内容方面，Team NINJA 的加盟也给一直强调动作性的"《银河战士》系列"注入了新鲜的血液，萨姆斯与敌人的战斗场面必将更加精彩刺激。



▶肩负拯救银河重任的萨姆斯，卸下战斗服之后却是一名再普通不过的女子。



▲巨大的军事设施中隐藏着不可告人的秘密。



▶夕阳中眺望远处的萨姆斯似乎是在和什么道别。

3D的场景×2D的操作

▲2D的操作方式并不意味着游戏的难度被降低，相反本作的动作性将更强。

◀面对多个敌人时，游戏会帮助玩家自动调整准心以更精确地向敌人射击。

正如大家所见，本作的场景建模以及战斗画面绝对堪称系列之最，但3D化随之带来的却是操作难度的上升，加上《银河战士》一贯的快节奏，很多动作游戏的苦手无疑会望而却步。为了照顾这部分玩家，制作小组特地想出了一个两全其美的方法：场景是3D的，但本作的操作方式却是2D的，这点有些类似当年PS2版的《新魂斗罗》。

2D版《银河战士》的历史

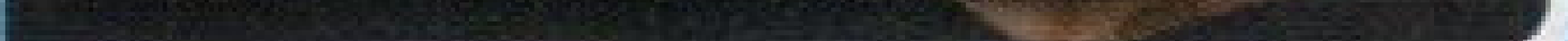
游戏名	机种	发售日（※注1）
银河战士	FC（磁碟机）	1986年8月6日
	GBA	2004年8月10日
	Wii（※注2）	2008年3月4日
银河战士 II	GB	1992年1月21日
超级银河战士	SFC	1994年3月19日
	Wii（※注2）	2007年9月20日
银河战士 融合	GBA	2003年2月14日
银河战士 零点任务	GBA	2004年5月27日

（※注1：本表均为日版发售日。※注2：Wii虚拟频道下载游戏。）

独特的视角与操作



■将Wii遥控器手柄对准屏幕进行操作。



■横握Wii遥控器手柄进行操作。

前面已经提到过，本作的关卡通过3D的画面来表现，实质却是以2D的方式构成。为了最大限度将这一怀旧的设计理念加以实现，同时兼顾Wii的独特性能，游戏提供了两种不同的视角与操作模式：以传统的2D方式进行游戏时，玩家可以双手横握Wii的遥控器手柄，类似于我们大家都熟悉的FC手柄；而如果将遥控器手柄对准屏幕点击，游戏中的视觉便会转为第一人称视角，头戴探测器的背后将显示出更加明了的地形构造，此时直接在画面中锁定并攻击敌人也变得更加方便直观。特别是对于一些攻击方式多变的敌人以及部分具有视觉死角的场景，第一人称的视角与操作模式是绝对不可缺少的。

令人兴奋的是，这两种视角与操作模式在游戏中是可以全程即时切换的，同样的关卡内容却能得到两种不同的游戏体验，相信即便是再挑剔的玩家也会满意。



▶2D操作模式下游戏的视角是自动变换的。



■第一人称视角的代入感很强，适合观察地形或者精确射击。

动作与攻击方式

熟悉系列前作的玩家应该知道，《银河战士》既不是一款单纯的动作游戏，也不是一款简单的射击游戏，而是两者的完美结合。促成这一结合的便是萨姆斯那丰富且个性十足的动作与攻击方式，它们不仅让游戏的战斗变得更加精彩，也给流程中增添了众多解谜要素。下面就让我们来看看新作中的萨姆斯到底有哪些全新的动作与攻击方式吧！



▲敏捷地跳至敌人身上，给予对方致命一击。加入如此魄力十足的近身攻击是一向强调射击的“《银河战士》系列”前所未有的变化。



▼通过三角跳攀爬到更高的地方，适用于比较狭窄的通道，看到这个动作，曾经玩过Team NINJA名作《忍者龙剑传》的FANS肯定会露出会心的一笑。



▲面对一些特殊的机关时，萨姆斯可以抓住墙壁上的支撑点以躲开攻击，游戏很好地把握了动作性与策略性之间的平衡。



▼画面中出现特写的华丽一击，特别是在BOSS战中可以发挥巨大的作用。

文 九兵卫 美编 anubis

Knights Contract

以骑士之名 与魔女共舞！

这是一款以中世纪的欧洲为舞台的动作游戏，题材和去年大受好评的《猎天使魔女》类似。但与前者不同的是，本作的战斗系统强调双人合作，各种解谜要素也颇为丰富。虽然游戏要明年才能与我们见面，但相信 NGBI 的这次大胆尝试绝不会让玩家失望！

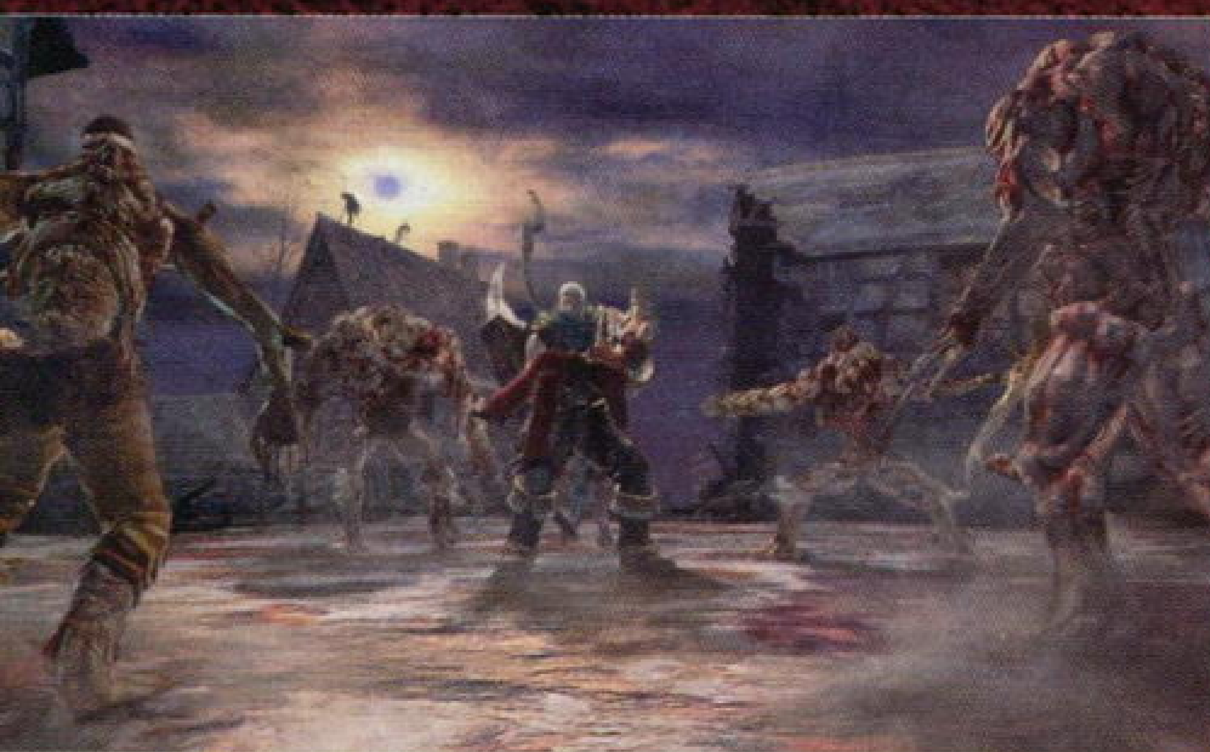
骑士契约		NBGI	动作
多机种	Knights Contract		日版
	预定2011年内发售	1人	价格未定
	对应机种为PS3、X360		

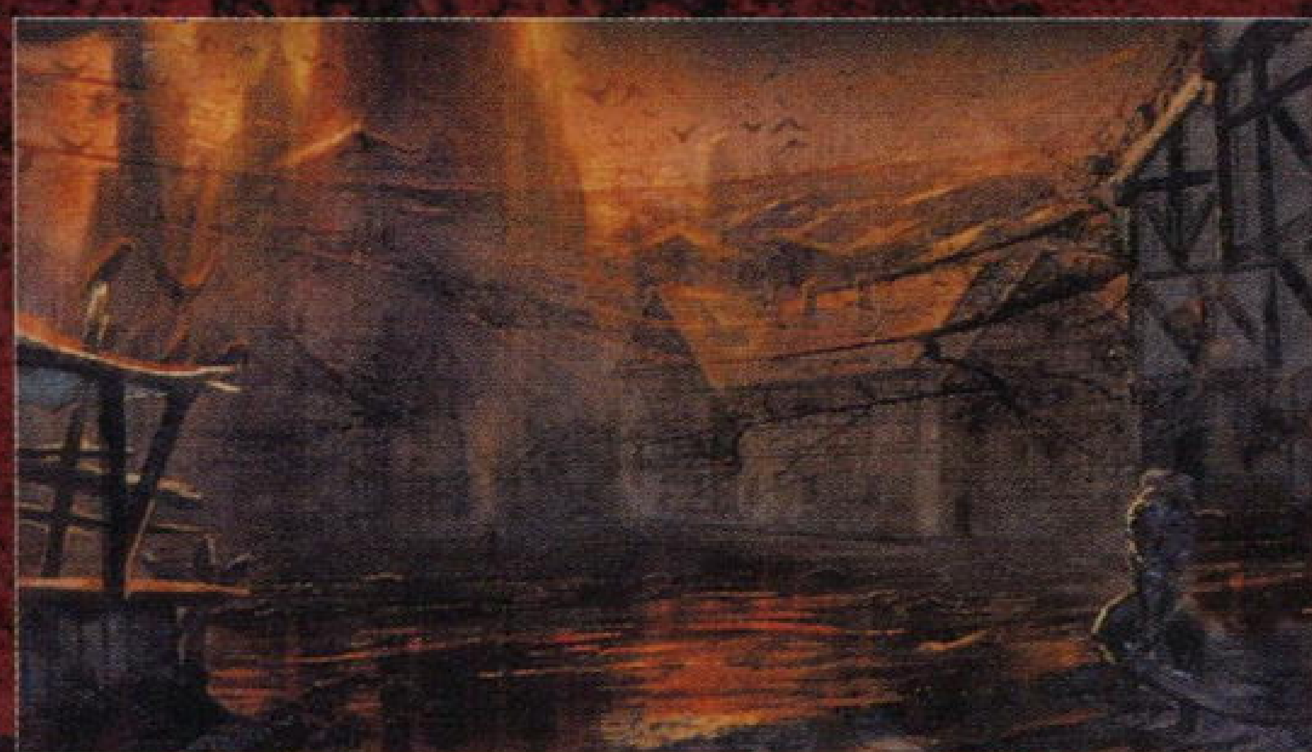
序 PROLOGUE

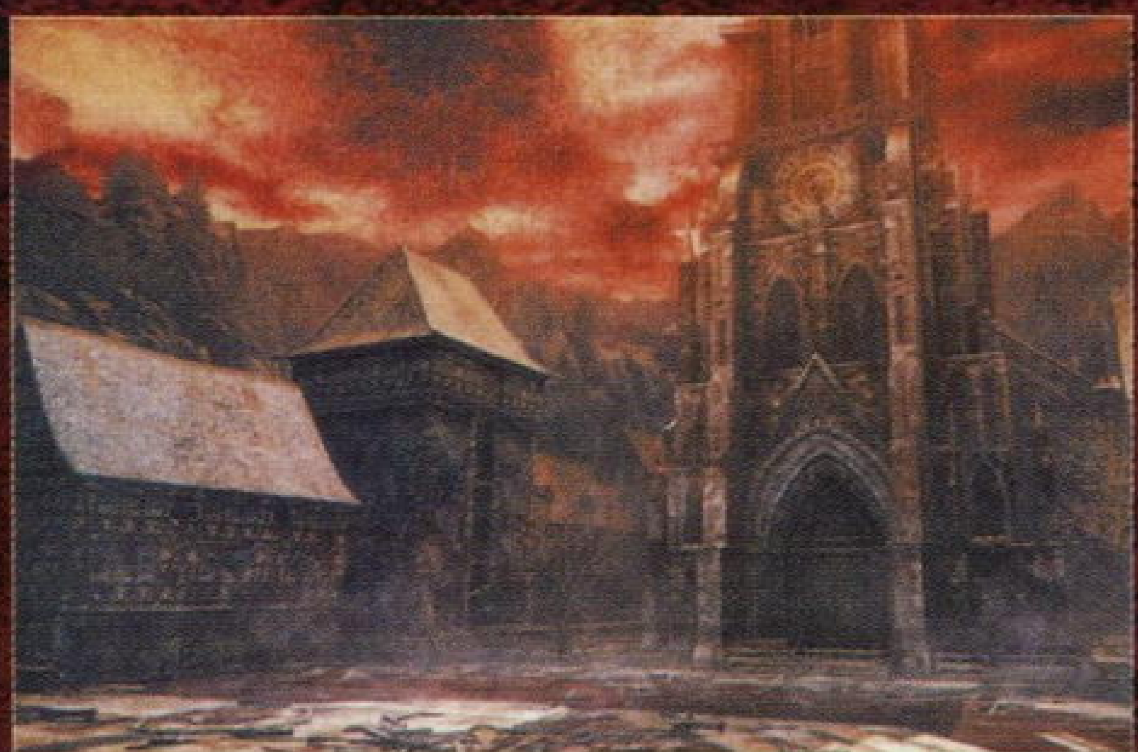
在遥远的过去，为了追求“永恒的生命”，
邪恶的炼金术师浮士德发起名为“魔女狩猎”的运动。
被无辜牵连的魔女受到残酷的拷问，
最终无一例外地被刽子手海因里希取下首级。
当最后的魔女遭到处刑之时，
她诅咒海因里希不得超生，只能永世彷徨于人间。
仇恨之心让海因里希从地狱重新召回被浮士德处决的魔女灵魂，
并唆使她们报复人类，其中就包括最后的魔女——格蕾切。
格蕾切与刽子手海因里希缔结骑士的契约，踏上了讨伐浮士德之路。

背景

本作的背景是17世纪的德国周边地区，虽然故事纯属虚构，但中世纪一些重要的历史事件也会穿插在游戏中，包括现实中的部分欧洲大都市，都将成为玩家战斗的舞台。虚幻与现实相融合的世界观，构成本作了虽然暗黑却丝毫不显晦涩的背景设定。









Gretchen

格蕾切拥有与“世界魂”接触的能力，她掌握自然魔法的奥义，可以随心所以地操纵生命。100 年前，格蕾切被浮士德捉住并处决，弥留之际对刽子手海因里希立下了不死的诅咒。而如今，格蕾切借助人造的肉体重新复活，目的只有一个，那就是复仇。曾经杀过自己一次的海因里希，现在则是她的守护者。



▲比起发动直接攻击，格蕾切更重要的任务是协助海因里希。

协作

“魔女之手”是只有格蕾切才能使用的特殊武器，它可以封印敌人的行动，也能强化任意一种武器，是整个游戏中必不可少的重要存在。格蕾切若对海因里希的镰刀使用魔女之手，镰刀就会瞬间巨大化，同时外形也会发生改变。迎战强敌时，该武器是制胜的关键。

关键词 1
魔女狩猎

传说历史上那些使用魔术或者魔法的女性，被认定为异教徒并遭到审判，最终等待她们的将是火刑等残酷的极刑。这就是从 15 世纪延续到 18 世纪、跨越欧洲各国的大规模宗教屠杀事件——魔女狩猎，据称整个事件中被处决的受害者多达 40000 人……



转生的魔女
格蕾切

- 性别：女
- 年龄：外表 18 岁，实际年龄不明
- 武器：魔女之手

不死的刽子手
海因里希 霍夫曼

战斗

海因里希使用的镰刀非同一般，不但体型巨大重量惊人，刀身还能自由折叠与变形，不管是用来横扫千军或者近身格斗，该武器均能应用自如。除了斩击，玩家还能做出劈砍、捶打以及突刺等各种动作。在空手的情况下，海因里希可以将对方拉到自己身边使用各种投技。



■海因里希力大无穷，在战斗中他还需要保护格蕾切

Heinrich Hofmann

- 性别：男
- 年龄：外表 38 岁，实际年龄过百
- 武器：巨大的镰刀

霍夫曼家族代代为刽子手，在浮士德的蛊惑之下，海因里希杀害了包括格蕾切在内的 7 名善良的魔女。受到诅咒的海因里希求生不得求死不能，于是背叛了浮士德成为了魔女的同党。约 100 年后，格蕾切复活，海因里希与之缔结骑士契约，只为获得正常人的身体。

与魔女共舞

不同于其他动作游戏，本作战斗系统的特色便是合作攻击。海因里希与格蕾切只有相互配合才能战胜强敌，一些解谜要素也需要两人合作才能完成。而在战斗中给予敌人的伤害值达到一定程度后，画面中就会出现带有QTE提示的终结技演出，每个玩家都会为此热血喷张。

■格蕾切使用魔女之手进行召唤，给予敌人制裁的时刻来临了。

■对敌人发动最后一击时出现特殊的演出效果，酣畅淋漓的胜利感不言而喻！

骑士猎杀者

游戏中猎杀骑士的敌人，是浮士德通过炼金术创造出的人造生物。这些暴虐的生物没有固定的身体且外形丑陋，想要彻底消灭它们除非命中其要害。与大型敌人交手时，惊心动魄的打斗过程中还会有QTE等待着玩家，一旦失败后果可想而知……

■被巨大的异性追杀时惊心动魄的逃脱战，此时突然出现的QTE提示更加烘托了紧张的气氛。

关键词2
浮士德传说

这是以16世纪德国传奇人物浮士德为原型的故事，据说他也是一名执著的炼金术师。浮士德为了差遣恶魔撒旦的使者——靡非斯特，不惜出卖自己的肉体与灵魂。历史上描述浮士德的艺术作品有很多，其中最为著名的当属歌德写下的巨著《浮士德》。

猎杀主角的异形

▲由于是炼金术创造的人造生物，所以游戏中敌人的外形丑陋无比，让人看了毛骨悚然。



《异度之刃》游戏素质出众，革新和坚持传统同重，是日式角色扮演游戏的新动向，值得喜欢角色扮演游戏的玩家尝试。《泰坦之战》的电影还不错，不过游戏素质可不怎么样，得到了海外媒体的一致恶评，如果不是对电影有特殊感情的话，还是将时间用在其他更好的动作游戏上吧！经过一个多月后，PSP的《潜龙谍影 和平行者》英文版已经上市，喜欢英语配音、字幕的玩家终于可以好好体验本作的魅力了！

最近发售游戏的多视角评价

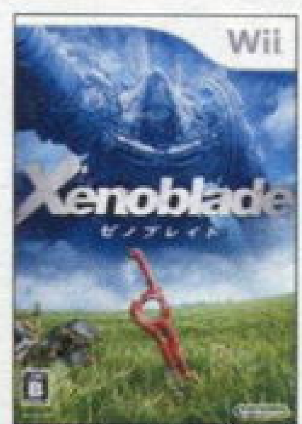
GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×2

异度之刃



推荐玩家人群

●能静下心来享受RPG乐趣的人。●光田康典和下村阳子的粉丝。●对游戏内容的充实度很在意的人。

热血推荐　总分 26

■外表朴实、素质惊人的超一流强作

奈落

本作的质与量都高得惊人，处处体现出了革新和对欧美RPG甚至网游的取精去糟，同时对于日式RPG系统的揣摩也堪称完美。游戏忧伤的弦乐曲子让人彻底拜服两位大师。我不禁想，如果MONOLITH这家小公司也能赶上之前微软日式RPG战略的大船，本作的命运会如何呢？

纱迦

因为是Wii上的游戏，所以画面不能有太高期待。但也正是这个原因，导致制作人在游戏内容分量下足了工夫。游戏的战斗系统部分借鉴了美式RPG的特点，打起来乐趣十足，又有深度。游戏内容极其充实，各种支线随着游戏进展不断展开，让人叹为观止，要想完美通关不知得多少时间！

九兵卫

虽有“异度”之名，但《异度之刃》的世界观和剧情与《异度传说》并无关联。游戏的音乐很强大，光是下村阳子与光田康典的组合便足以让人膜拜。而在系统方面，本作采用了类似《白骑士物语》的实时触发式战斗，委托任务种类繁多，可玩度极高。另外，游戏中世界的庞大程度也出乎人的意料。

■DVD-ROM■Nintendo/Monolithsoft■Xenoblade■角色扮演■2010年6月10日■1人■无对应周边

炽焰联盟



推荐玩家人群

●喜欢挑战高难度游戏的玩家。●《公主联盟》FANS。●追求人设与声优的玩家。

热血推荐　总分 24

■掌机平台上战棋游戏的巅峰之作。

晴天

本作和其他同类游戏不同，游戏强调部队之间的配合。如果不能很好地运用单位联盟系统组成联合小队作战，再强的指挥官也会因为人数上的劣势最终战败。QCB系统和通关后追加的HARD模式也大大增加了游戏的难度，此外游戏中存在三个结局，如果想体验本作全部剧情，只通关一遍是远远不够的。

脆薯条

本作的故事在《公主联盟》之前，原作的著名角色都会在游戏中登场，这个设定无疑对玩过前作的玩家有很大吸引力。遗憾的是游戏在系统上完全照搬原作，只是在原基础上增加几张战术卡片。不过画面相比前作有不小进步，多结局的设定和丰富的收集要素也让多周目游戏不会枯燥。

九兵卫

和Sting以往的作品相比，本作同样以精致的画风以及独具特色的系统留给人深刻的第一印象。战斗中玩家不仅要考虑敌方配置，同时也要时刻注意战场地形，而本作的关键词——“联盟攻击”有着极高的策略性，熟练掌握有利于锁定胜局。游戏上手不难，但收集要素颇多，想完美绝非易事。

■UMD■Atlus/Sting■Blaze Union■策略角色扮演■2010年5月27日■1人■无对应周边

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王



推荐玩家人群

●新老机战支持者。●经历过SFC时代的日式游戏爱好者。●掌机上的战棋游戏爱好者。

总分 22

■开辟机战新可能！

脆薯条

本作的流程算是《机战》作品中比较长的了，4条路线总计有100多个关卡，而且每条分支都有自己的特色。系统方面还是没有太大的变化，而在操作上变得更为简洁，战斗时配合3D渲染技术与令人热血的BGM，玩起来更为投入。本作的总体素质还算上乘，100多个关卡能令FANS们废寝忘食。

九兵卫

本作是SFC版的复刻版，游戏系统有细微的调整，画面有大幅进化，令老玩家倍感亲切。不过游戏的战斗画面没有语音，如果是新玩家的话估计又要失望了。游戏内容和最近十年的《机战》有较大区别，如多分支、方向位置等等，这些老设定在新玩家眼中应该能成为不错的卖点。

纱迦

老《机战》迷都明白本作的意义。和SFC版相比，本作的内容还真没太大区别，只是修正了原作中非常强力的再攻击和二次行动的设定。但实际上因为AI等各方面设定的变化，游戏难度比原作下降了不少。本作的出现为《机战OG》的发展带来了更多的可能，相信新作会给玩家带来更大的惊喜。

■卡片■NBGI/Banpresto■スーパーロボット大战サーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル■策略角色扮演■2010年5月27日■1人■无对应周边

死亡微笑II X



编辑评分

7
6

总分 21

纱迦

风格独特的2D射击游戏很快又出续作了。游戏为同名街机游戏的移植版，老规矩，家用机版加了敌人位置全变的新模式，也有新角色和新关卡，系统也有一些调整。游戏的难度一如既往地高，不过成就获得比过去简单，不反感日式萝莉的人可以试一下。不过记得要上LIVE更新，以消除BUG。

■X360■Cave■デススマイルズII X 魔界のメリークリスマス■射击■2010年5月27日

泰坦之战



编辑评分

5
4

总分 15

脆薯条

本作虽然是由著名电影改编而来，不过素质也算比较中庸。战斗时珀尔修斯可以使用4种不同类型的武器，但每一个武器的必杀招式都非常单调，而且每一个任务中的敌人套路非常单一。后期游戏中的一些大场景的确给人眼前一亮，但BOSS战设计毫无新意。本作只合适那些看过电影的铁杆玩家。

■PS3/X360■NBGI■Clash of Titans■动作■2010年6月17日

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大采烩

作为暑期开始前的热身，本期的短波再次为大家带来了即将在近段时间发售的多款新作情报。和之前每个月只有一、两款关注作品相比，暑期各主机平台都卯足了劲，随着很多打着“最”字号招牌的作品相继推出，相信一定会让大家有玩不过来的感觉。请各位务必好好享受这每年一次的游戏大餐吧！



欧美第三方的游戏平台选择分类明确，传统大作大多为PS3/X360跨平台，而休闲与聚会型游戏则是以Wii为主。别看此类游戏大多画面简单、貌不惊人，在游戏类媒体上很少出现，但它们的销量往往会吓人一跳。这次要说的就是两款很适合聚会时与好友热闹一番的游戏。



PSP 将本社两大系列进行融合的《伊苏vs空之轨迹 抉择传奇》在确定7月29日发售后，同时也公开了游戏中将收录的新角色，即正在开发的《零之轨迹》中的男主角罗德和女主角艾莉。罗德使用的武器为金属材质的双拐，主要的进攻方式为近身多段连击，大多数情况下可以轻松破除对手的防御；艾莉使用的武器为导力枪，除了可远程牵制敌人外，她的大多数技能都附带异常状态，HP回复等支援效果，是组队战中不可或缺的辅助性角色。

PSP 因动画版大受欢迎的《轻音少女》即将在今年秋季改编为音乐游戏和各位FANS见面了。游戏的基本玩法和普通的音乐游戏相同，玩家只要根据屏幕的指示在适当的时间按下对应的按键就能完成乐曲的演奏。利用PSP的无线联机功能，游戏最多还支持5名玩家联机合作，忠实还原动画版中由等五人组成的“轻音部”的精彩演出。

多机种 继《北斗无双》大获成功后，Koei Tecmo为PS3和X360打造的另一款原创游戏《特洛伊无双》也在近期公布了新的游戏情报。因为是在古战场上作战，所以玩家选择的角色基本上都会配上盾牌作为固定防具，而利用它不但能够防御敌人的攻击，还能发动击倒等强力技能。另外为了丰富游戏的内容，相同的关卡都能使用希腊军和特洛伊军两个不同的势力来进行游戏，视点的转换也会让玩家的游戏过程发生变化。

紧急速报

幻境神界 大天使的崛起 天使在人间

由于本作的主标题“El Shaddai”在犹太教中是代表“万能之神”的意思，所以游戏的主人公自然也逃脱不了拥有神之力量的宿命，将会穿梭于天、人、冥三界去阻止一场新的浩劫。从官方目前公布的游戏画面和设定图来看，本作似乎是在刻意吸引女性玩家的眼球，看着众多帅哥用华丽的招式攻击敌人，估计也是一种不错的享受吧！



多机种 动作 ■エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン ■日版 ■Ignition ■预定2010年内发售



拥有纯洁而强大的内心，被神选中的青年。最初生活在人间，后来为了遵循神的意志前往天界，在议会中担任书记员的职务。为了阻止“洪水计划”，他充当起了调停者的角色，追寻着堕天使的足迹再次返回人间。



天界数一数二的大天使，拥有自由操纵时间的能力。为了达成神的意愿，经常会在多个时代中穿梭，因此从某种意义上讲也是整个世界的守护者。这次他再次接受了来自神的命令，会跟随伊诺克一起行动，成为他最值得信赖的伙伴。



■非常符合天界建筑物特色的场景，远处的瀑布和近处的湖水相映成趣，与周围残破的石柱形成了强烈的对比。

充满幻想色彩的场景

和其他动作游戏不同，游戏画面中并不会显示人物的体力等数值，玩家只能根据角色的各种表现来判断自身所处的状况。而这样做最大的好处就是可以让玩家更容易将注意力放在当前的场景中，去发现游戏设计者的独具匠心之处，不知道以下的画面会不会让你觉得很特别呢？



■在一片荒凉的场景中只能看到远处造型独特的建筑物，当玩家靠近被雾气包围的地方时，会不会遭遇出其不意的袭击呢？



▲在某些特别的场景中，游戏会采用剪贴画的风格来表现背景中的物体。在连续跳跃的平台间移动时，一定要小心不要掉下去。



▲仔细观察并不难发现，玩家此时所处的地方实际上是一个巨型的“手掌”，难道我们是在巨人的身上冒险吗？

简单爽快的战斗

为了让不同程度的玩家都能获得足够的乐趣，游戏战斗时只需要几个基本的按键就能发动华丽的攻击。根据玩家输入的按键顺序不同，主人公对敌人的连击方式也会发生变化，就算是胡按一通也有可能发现意想不到的连续技，充满了尝试的乐趣。另外在战斗中如果持续对敌人进行攻击，会有很大几率破坏他们的防具，除了大大提高伤害外，估计也有很多服务玩家的画面。



初音未来 女歌手计划 2nd

[文：九兵卫]



PSP 音乐 ■初音ミク -Project DIVA- 2nd ■日版 ■SEGA ■预定 2010 年 7 月 29 日发售

随着发售日的临近，《初音未来 女歌手计划 2nd》的游戏情报也逐渐明朗，除了这次提到的新成员和新曲目，SEGA 还宣布将在游戏发售的前一天推出名为《初音ミク -Project DIVA- 2nd NONSTOP MIX COLLECTION》的特别专辑，其中会收录新作中全部 25 首歌曲（无间断版本），感兴趣的 FANS 千万不要错过！

与初音一起唱响夏天——



声优 拝乡メイコ

初音的前辈，整个家族中最具威信的成员，比较擅长摇滚以及爵士乐的曲风。

声优 风雅直人

第一位男性歌手虚拟偶像，爱称"うたのお兄さん"。正统派昭和风的声音清爽而富于伸展性，尤为擅长演唱民谣以及童谣。

进化的DIVA房间！

前作中备受好评的"初音房间"，在新作里将进化成为"DIVA 房间"。玩家不仅可以帮初音更换服装，还能自由改变房间的背景和布置。在该模式下，玩家能看到初音普通的生活状态，可爱的动作和表情更是让人忍俊不禁。之所以不再叫做"初音房间"而改称"DIVA 房间"，是因为其他同伴也能来到这个房间与初音一起游玩，满足条件甚至还可以触发特定事件！



▲房间装饰得满意，初音也会有个好心情。

◀游玩的过程中充满各种有趣的事件。

新收录曲目公开！



歌曲：炉心融解
作者：iroha（作曲）/kuma（作词）



歌曲：Just Be Friends
作者：Dixie Flatline



歌曲：カラフル × メロディ
作者：ち一む MOER



歌曲：Yellow
作者：kz

幽灵诡计

NDS 文字冒险 ■ゴースト トリック～ ■日版 ■Capcom ■预定 2010 年 6 月 24 日发售

化身鬼魂，尽情体验"附身"的乐趣

本作是"《逆转裁判》系列"制作人巧舟的锐意新作。玩家将扮演一个在游戏开始时就"挂"掉的主人公的鬼魂，利用"鬼魂之力"操纵环境中的物体以改变人们的命运。之前杂志报道过游戏的初步印象，这次让我们来看看游戏又公布了哪些新内容！

鬼鬼祟祟的怪男二人组，在深夜的公园到底干什么呢？



这辆车明显与众不同，上面有很多特别的装置……

后面的公厕竟然没有开灯……

一名打扮诡异的男子（确实是男子）和另一名手拿望远镜的男子在密谋什么呢？

主人公可以通过公共电话实现空间移动。莫非这里?! ……

这个公园似乎会被改建成住宅用地，这个大门是停车场么？

座椅调节杆上似乎有什么名堂……

座椅上同样有可疑物体

[文：奈落]

风格独特的上下层西餐厅中，奇怪的店员和客人们。



这块大烤肉太有魄力了，相信应该会和游戏有密切联系。

右上角的一对男女：典型的女王加猥琐男组合。

滑着滚轴送餐的元气少女。

制作人巧舟的人物制作心得

本次的登场人物制作都非常讲究，纸片效果的人物最重要的是动作的流畅度，其中包含了许多制作人员微妙的创意，比如其中一个角色的走路方法我们就用了将近一个月来微调。除此之外人物表现还着重突出了与故事的互动要素，比如最后的关键人物在剧情中的首尾照应……还有我个人最初是想设计一些偏理性的角色，但是最后做出的角色造型都比较诡异，原因令人费解。



Majin

多机种 动作 ■Majin ■NBGI ■日版 ■预定 2010 年内发售

NBGI 新公布的这款动作游戏充满了怪异的风格，而且游戏的标题名真是让人捉摸不透。但目前可以确定的是，玩家将能在游戏中体验到千奇百怪的战斗方式与“魔人之力”的种种形态。对这类怪异风格的游戏有兴趣的玩家可要关注起来了。

体验不同寻常的魔人之力

[文：脆薯条]



故事介绍

很久很久以前，这块大陆上各个小国之间的纷争不断持续着，然而一个自称是“神的使者”的年轻人统一了它们。作为历代中的勇者，同时又是一个贤王，被他统一后的这个国家蓬勃发展，各种技术使人们的生活得到大幅改善。

没有人对这种繁荣景象产生过质疑，直到那不可思议的一天到来为止。

仅仅一夜之间，整个王国好像突然从历史的记载中消失了一样，整个国家被无尽的黑暗所笼罩，一旦进入那片黑暗之中的人，从没有一个能够再次回来。

就这样经过了数百年，一个年轻的盗贼闯入了黑暗之中，当他抓到了一只名为“魔人”的生物，命运的齿轮终于开始转动了……

魔人之力

游戏中称为“魔人”的好伙伴不仅仅是战斗时的好帮手，还可以运用各种能力帮助玩家解开种种机关，主要的能力分为水、火、雷、风、暗五种。



▲放出黑色的冰冻之气，可以把对手结晶化封住其行动，然后用拳头即可轻易击碎，感觉非常类似美杜莎的石化光线。



▶魔人会从嘴中吐出水来驱动游戏中的水车，或许这些水车也关系到游戏中的解谜要素。



◀在周围形成强风，用于攻击远处的弓箭手，在某些BOSS战中还有特别的用处。



▲使用雷电的力量也是使敌人进入麻痹状态，而且这种力量是可以在场景中自由引导的，非常具有新意。



▶从魔人的嘴里吐出火焰，不仅仅可以烧死怪物，而且和水之力一样可以用于某些场景中的解谜。

大魄力的BOSS战

作为一款动作游戏，大魄力的 BOSS 战自然是不可少的，更是吸引玩家眼球的机会。加上游戏中原本就非常怪异的风格，想必 BOSS 战的时候会给玩家带来各种新奇的体验吧。另外根据制作者透露，BOSS 战的关键就是要使用魔人的力量，至于如何战斗，希望游戏发售之后会给我们带来惊喜。



◀这只看似蜘蛛一样的敌人就是关卡后期的 BOSS，由于“暗之力”的影响，全身上下都有坚硬的外壳覆盖，脚上尖锐锋利的爪子外露，看来是个比较难缠的敌人。

特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2

PS3 角色扮演 ■トトリのアトリエ～アーランドの錬金術士2～ ■Gust ■日版 ■预定 2010 年 6 月 24 日发售

在各位读者看到这篇短波时，估计离游戏的正式发售日已经不到一周的时间了。因此为了让大家对游戏的基本系统能够迅速上手，以下会对新作的调合等全新系统进行更为详细的介绍，不知道实际游戏中是否还会有前作中的经典人物登场呢？

新鲜出炉的上手指南



声优 喜多村英梨

前作中就对自己身材耿耿于怀的大小姐，而新作中不知道什么原因成为了冒险者工会的接待员。无论是性格还是说话的语气都没有改变，虽然内心很想关心别人，但嘴上不饶人的性格总会搞得大家非常尴尬。

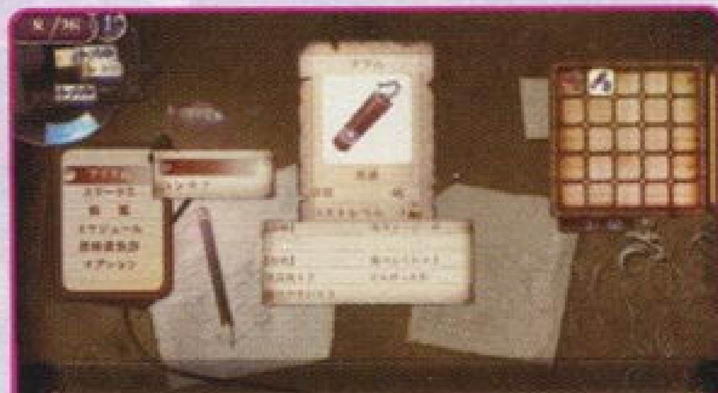


声优 大垣理香

前作王宫接待员艾斯缇的妹妹，因为姐姐偷偷跑出去“吊金龟婿”，所以不得以只能代替她在王宫大堂接待来访者。和姐姐的开朗直率不同，菲莉说话总是有点吞吞吐吐，不过喜欢打听别人的“桃色绯闻”这一点，两姐妹还真是一模一样。

调合系统全面解析

作为系列的传统，要调合新的物品玩家首先要取得调合配方和对应的素材。新作中调合时加入了全新“消费值”概念，也就是说不同道具都拥有一个固定的“消费值”，调合后会根据素材的特性以及物品本身的效果出现多个备选的“从属效果”，而玩家所要做的就是在这个数值范围之内搭配不同的“从属效果”，从而衍生出名称相同，但效果不同的道具。



▲图中的“コストレベル”就是“消费值”，不知道这次品质的高低是不是会对它造成影响。



▶不同的“从属效果”在保留时都会消耗一定的“消费值”，如何取舍就要看玩家自己了。

注意事项

和前作不同，这次进行调合时会消耗特特莉的 MP，而当 MP 不足时并不会出现调合成功率大幅下降的情况，取而代之的是调合时间的大幅延长。如果玩家不想错过一些时间限定的特殊事件，必要时可以利用“休息”指令来回复 MP。



▲“休息”指令只能在工房中才能使用，当然也是需要消费一定时间的。

小吉姆的大用处

由于这次萝萝娜成了特特莉的师傅，所以她也按照师傅曾经传授的方法制作出了新的人工生命体。不过遗憾的是，新的小生命不但身材是原来和睦的缩小版，甚至还无法用人类的语言和主人进行交流。如果想要叫他们帮忙干活，最好的方法就是喂他们足够的“派”，这也是前作中萝萝娜最热衷于制作的甜点……

[文：晴天]



▶吉姆也有“道具调合”和“素材收集”这两大实用功能，随着等级的不断提高，完成工作的效率也会明显变快。

颜料宝贝 地下世界

多机种 平台动作 ■de Blob: The Underground ■美版 ■THQ ■预定 2011 年第二季度发售

对应机种为 Wii、NDS、PS3、X360，本文为 Wii 版。

两年前，一款名为《颜料宝贝》的游戏以其独特的创意与画面风格而给人留下深刻印象。而今年的最新作将会增加 4 人合作模式，还加入了 2D 横卷轴模式。本作故事发生在前作之后，主角 Blob 多了一个伙伴——会飞的淘气机器人 Pinky。

游戏一开始 Blob 与 Pinky 来到了一座繁华的大都市 Prisma City，一路上他们发现市民们都是一副无精打采的忧郁神情。原来，Blob 的老对手 Comrade Black 再次归来，并且组织了一个宗教团体“The Blanks”，他们对市民进行洗脑，让他们放弃自己的色彩，追寻生命的真谛。而 Blob 的目标是让城市摆脱其黑暗压抑的状态，破坏 Black 的计划。

本作总共有 12 关，目前公布的是第 4 关。Black 通过作弊赢得了选举，Blob 要阻止他的就任仪式。游戏方式与前作一样：在前方等待玩家的是一个失去色彩的城市，这就像一张空白的画布一样，等待玩家为之赋予色彩。玩家几乎可以在能够碰到的任何物体上绘画，包括地面。在任何地方涂上颜料都会获得一定的色彩能量值，得到一定的能量值才能进入下一关。游戏中非常巧妙地以剧情引导玩家的行动，每个任务目标都有非常贴心的提示。

本作在操作方面有很大的变化，前作的跳跃动作让很多玩家非常不满，用甩动遥控器手柄的方式跳跃不好操作，而且也不够精确，所以本作中按 A 键即可跳跃，操作方面便利了许多。在战斗时也更容易操作，用 Z 键锁定敌人，然后按 B 键，就可以发动蓄力攻击。Blob 还能使用颜料罐作为武器，瞄准敌群然后发射出去。本作增加了很多实用的道具，比如使用引力能量球可以像漩涡一样将周围的敌人卷走，此外还有护盾、再生能量、超级冲刺等。



■本作中充满了皮克斯动画短片式幽默色彩。

[文：星夜]

为世界带来色彩的精灵!

本作的一些关卡中隐藏着 2D 横卷轴游戏模式，这些横向进行的关卡数量超过 100 个，是本作的一个重要卖点。玩家的目标仍然是给场景涂上色彩，但是这些关卡的主要内容是战斗。多人模式方面，本作可以进行最多 4 人的分屏模式，玩家分别扮演 Pinky 和 Blob 合作过关。



■本作的关卡风格更加多样。



■横卷轴关卡数量超过100个，游戏内容非常丰富。



■把前方的黑白世界变成色彩斑斓的美丽世界吧!

模拟人生3

Wii 模拟育成 ■The Sims 3 ■美版 ■EA ■预定 2010 年第四季度发售

《模拟人生 3》自从在 PC 上发售以来，目前销量已经超过 500 万套。将于今年冬季发售的 Wii 版并非 PC 的简单移植版，这实际上是一款二合一的游戏，与 PC 版有很大的不同：在单人模式中，玩家可以直接操纵模拟人，使用建设系统与创新的职业生涯系统；而多人模式则是以游戏节目的方式进行。

本作的单人模式与“《模拟人生》系列”一向的游戏风格相同，玩家将会在一个沙滩主题的小镇生活，镜头视点可以随意缩放。玩家对模拟人的控制不像 PC 版那样让模拟人走到你所指定的目的地，而是像一般的动作冒险游戏一样，用摇杆控制模拟人移动。

本作的建造系统有很大的变化，不再是一面一面墙壁地盖房子，而是直接挑选一个房子的“壳”(即预先设定好的建筑)，然后在此基础上对一些细节进行修改。职业选择也和 PC 版不同，玩家能够选择的职业大多与沙滩有关，比如新加入的观光职业。玩家不再是把模拟人送去工作，然后看着时间加快流逝直到 8 个小时的工作时间结束，玩家可以给予模拟人具体的指示，告诉他们如何分配上班时间。

多人模式是以人生中的各个阶段为背景的一系列比赛，先是从童年开始，碰到问题后，每个玩家分别选择一个应对的选项，接着游戏会给出这个回合的结果，根据成功与失败的结果，分别给与模拟人快乐与悲伤。有时还会进入迷你游戏状态，玩家要比赛做逻辑益智游戏来决定谁获得快乐。无论是人生中的抉择还是迷你游戏的类型，都很像一些电视上的娱乐游戏节目，非常适合玩家与朋友们聚会时游玩。



■在风景如画的小镇里体验另一种轻松写意的人生。

沙滩小镇的模拟生活即将开始

[文：星夜]



■求爱的傻小子能走出迷宫，抱得美人归吗?



■多人模式是本作的一大亮点，非常适合聚会时同乐。



■沙滩小镇当然少不了各种海上运动。

本作是由Sting开发制作的《公主联盟》的前传，讲述《公主联盟》的最终BOSS——“炎帝”加尔凯萨如何统治帝国的故事。本作沿用了前作的单位联盟系统，玩家在游戏中要根据选择的战术卡片配置单位，通过部队间的配合组成联盟与敌人对抗。与前作相比，战斗中两方的分割线被取消了，让战斗更有真实感，并且在前作的基础上加入了新的战术卡片，使战术更加多样化。此外游戏的quick clear bonus系统和丰富的隐藏要素也保证了本作的难度和可重复性，喜欢SLG游戏的朋友们千万不要错过。



文 S.K.　美编 anubis

炽焰联盟	Atlus	策略角色扮演
PSP	Blaze Union	日版
	2010年5月27日　1人	5980日元
	无对应周边	

系统详解 SYSTEM

操作方式

按键	地图界面	整备界面	战斗
↑	向上移动光标	向上移动光标	–
↓	向下移动光标	向下移动光标	–
←	向左移动光标	切换至装备界面	战斗模式改为防守
→	向右移动光标	切换至回复界面	战斗模式改为进攻
△键	显示人物兵种情报	查看人物详情	查看双方能力
□键	发动攻击宣言	确认出击配置	发动卡片技能
○键	确定选择	确定选择	–
×键	查看人物详情	回到上级界面	–
L键	开启菜单	查看胜负条件	显示队伍配置
R键	加速剧情对话	查看地图	加速战斗节奏

菜单说明	
选项	效果
ターシ終了	结束当前回合
全体マップ	查看地图
ユニットリスト	双方兵力
カードリスト	双方携带卡片
武器タイプ一览	武器相克表
地形一览	查看参战人员的地形适应力
オブヅエクト一览	查看当前区域里的建筑物
チュートリアル	查看新手教学
胜败条件	查看胜败条件
中断セーブ	中断游戏并存档（读取次数无限制）

※L键+R键+START键会弹出暂停界面，此界面中三个选项分别为“回到游戏”、“重置关卡”、“回到标题画面”。



整备界面

战前说明

在开战前会先进入整备界面，在这里玩家可以给自己的队伍更换装备和回复士气。在此界面中按←键进入装备界面，按→键进入回复界面，△键可以查看队员的详细资料，L键和R键可以查看胜负条件和地图。选择好出战人员后会进入卡片选择界面。

角色说明

1. 使用的武器类型。
2. 联合攻击类型。
3. 体型，S是小型单位（出战兵力为8人），L是大型单位（出战兵力为4人）。
4. 移动方式，根据兵种分为步行、骑兵、转移。
5. 战斗胜率。
6. 目前装备的道具，（数字）MAP是该道具还能维持几关。
7. 当前等级。



8. 各项能力，各能力的作用下文详细说明。
9. 拥有的技能。
10. 士气值
11. 姓名与兵种。

角色数据

GEN（防御）

1. 影响进攻方“突击”时减少的兵力，基本公式为进攻方 TEC－防守方 GEN，双方数值相差越大减少的兵力越多。
2. 影响战败后士气的降低数值，胜利方 ATK 数值比战败方 GEN 数值高一星，战败方多损耗 10% 兵力，反之亦然。
3. 影响进攻方暴击率，敌方 LUK－我方 GEN 便是暴击率，双方数值相差越大越容易被暴击。
4. 影响卡片技能的成功率和攻击力，当进攻方 TEC 数值小于防守方的 GEN 数值时，进攻方无法发动卡片的附加技能。当防守方 GEN 数值大于进攻方 TEC 数值＋卡片星数时，卡片所产生的伤害将无效化。

※如果卡片属性克制防守方属性，即使 GEN 数值大于进攻方 TEC 数值＋卡片星数也会被强制扣除指挥官外的所有兵力。

ATK（攻击）

1. ATK 是双方使用完“突击”和“反击”后进入白刃战时惟一影响攻击力的数值，数值越高敌人损耗兵力越快。
2. 影响胜利后战败方的士气消耗。

TEC（技巧）

1. 影响进攻方“突击”时防守方所损失的兵力。
2. 影响卡片附加技能的成功率，当进攻方 TEC 数值＋卡片附加星数≥敌方 GEN 数值时才能发动卡片技能。

LUK（幸运）

1. 影响暴击率，我方 LUK 数值和敌方 GEN 数值相差越大越容易产生暴击，LUK 数值低于敌方 GEN 数值将无法产生暴击。
2. 在我方 LUK 数值≥敌方的情况下将敌方打倒，100% 获得敌方身上的装备。

EXP（经验）

1. 该数值每次到达 100%，角色等级提升一级。
2. 每次提升等级，角色除了提升能力和士气最大值外，也会回复部分士气。



卡片

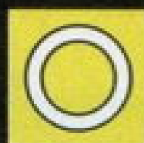
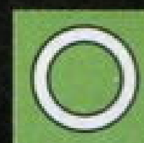
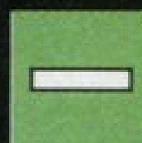
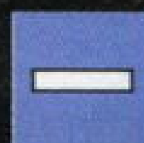
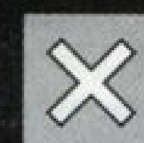


1. 卡片名
2. MOV：移动力，影响队伍的移动，数值越高队伍在一个回合内能移动的距离越远。
3. POW：攻击力，影响胜利后消耗敌人士气高低，数值越高战败方消耗的士气越多。每打倒一个敌人，该回合使用的卡片 POW 数值会小幅度提升，POW 数值最高 5000。
4. 本关最多能携带的卡片数量。
5. 卡片对应的武器种类，分为弓、剑、斧、镰、杖、书、石、ALL 八种，除了使用琴的イータ，其余角色必须使用对应自身武器的卡片才能使用卡片技能，ALL 对应所有武器种类。
6. 技能效果和使用条件，详见攻略中“全卡片效果”部分。
7. 总 MOV 值，本关所携带卡片的 MOV 数值总和。

相性

相性系统的重要性在游戏中并不亚于卡片，交战时在相性中占优势的一方攻击力和命中率都会高于劣势方。如图所示，相性一共分为九个等级，从左往右依次降低。交战时的相性根据角色的武器＋地形决定，角色的武器相性和地形相性都可以在游戏中通过 L 键呼出菜单查看。部分角色拥有“XX 得意”的技能，拥有该技能的角色如果位于相应地形，战斗时相性将提升两个等级，相反，如果角色拥有“XX 地形苦手”，那么该角色在相关地形中相性会降低两个等级。

优势 → 劣势

※部分道具拥有提升地形相性的效果，装备后相应的地形相性直接提升至最高阶段。

武器克制系统

游戏中一共有弓、剑、斧、枪、杖、石块、镰刀、书、琴九种武器，具体规则见图，武器相性还有以下三个特点：

1. 当武器被克制时，处于劣势的部队攻击和命中数值下降。
2. 没有能克制镰刀的武器，CHAPTER6 开始多加利用此特点发动联合攻击将大幅度降低游戏难度。
3. 琴在白天可以使用除了专用卡片外的所有卡片技能，在晚上会克制所有武器，但无法使用技能。



角色技能

每个角色都拥有不同的技能，对战斗起着至关重要的作用，有的技能甚至有逆转局面的效果。比如“水边得意”可以让人鱼在水边地形和斧头兵战斗时不处于劣势，角色的技能可以在整备界面中按△键查看。



道具

除了通过升级提升角色的能力外，给角色更换强力装备也是一种加强自身实力的方法。在整备界面按←键就能进入相应页面给角色更换装备。装备的获得有以下几种途径：

1. 使用卡片“スティール”盗取别人的装备。
2. 在 LUK ≥对手的情况下击败对手，取得对方的装备。
3. 访问村落，用道具换取。
4. 在地图上找到隐藏宝物。

如何回复士气

士气相当于角色的总血量，战败后角色不会立即死亡，而是扣除一定量的士气，士气降至最低时该角色阵亡，士气可以通过以下方法回复：

1. 角色升级时自动回复。
2. 在整备界面按→键进入回复界面，给角色更换装备回复。
3. 利用卡片“リフレッシュメント”的技能在战斗中回复。
4. 不出战的角色在下关的整备界面会回复士气。
5. 装备部分带有移动时回复士气的道具。

TIPS 在标题画面下不按任何键静等几秒，可以欣赏游戏的OP动画和主要角色的资料。

异常状态

从游戏中期开始，一些敌人会使用附加异常状态的卡片，游戏中存在的异常状态效果如下：

状态名	状态效果
POISON（冒毒）	战斗时防御力下降，士气持续减少。
CURSE（诅咒）	每回合移动一步，战斗时攻击力下降。
SLEEP（睡眠）	移动不能，战斗时无法反击。
BURN（炎上）	士气持续减少。
PARALYZE（麻痹）	无法移动。
SLOW（顿足）	每回合只能移动一步。
STONE（石化）	无法进行任何动作。

回合和时间

游戏的回合设定和其他战棋类游戏不同，只要每个势力选择一张行动卡片就算经过一回合。此外，本作有一个"quick clear bonus"的系统，只要玩家在规定的回合数内过关，在本关中当选MVP的角色会得到一项能力的成长奖励。

游戏中的时间段分为白天（NOON）、傍晚（EVENING）、深夜（NIGHT）三个阶段，每个势力都行动一轮后就会自动转换到下一个时间段。带有"XX时间得意"角色的能力也相应的会在该时间段里上升，例如使用弓的刺客在夜晚即使和近战职业战斗也不会吃亏，部分卡片技能也只能在白天或夜晚使用。



※个别特定的关卡中时间段是不会改变的。

战斗部分

移动方法

和前作《公主联盟》一样，每回合开始前系统都让玩家选择一张卡片，选择好卡片后就可以根据这张卡片的MOV值开始本回合的移动。卡片上的MOV值是全体的移动力，也就是出战全员在该回合一共可以行动的步数。按下〇键选择想要移动的角色后就可以通过十字键进行移动，移动后按下〇键就能完成移动。由于地图上有不少隐藏宝物，笔者建议大家移动的时候算好位置一步步前进，以免错过一些强力道具。

※弓兵和其他兵种不同，攻击后能再次移动。
※骑兵能穿越敌方单位，转移类道具能无视任何地形和单位进行移动。
※在沙漠、雪原、沼泽等特殊地形中，每个角色在一回合内只能移动一格，因此在这种特殊地形作战的时候要计算好步数。

地图兵器

游戏中期开始在战场上会出现投石车、炮台等地图兵器，这些兵器也是可以加入战斗的，具体使用方法和作用如下：

炮台：能降低范围内敌人的士气，只要和炮台邻接的时候就可以使用。需要注意的是炮台在夜间无法使用。

投石车：在战斗中投石车能优先攻击敌人，等投石车攻击完部队才会发动"突击"。活用投石车能一次性给予敌人兵力造成大量伤害。该兵器的使用方法为在联合攻击的时候，投石车在联合范围中即可加入战斗。



如何发动进攻

本作中所有角色的攻击范围都只有和自己临近的一格，当角色移动到敌人面前时，按下□键就能发动攻击宣言。此时画面会显示双方使用的卡片、相性、指挥官能力、剩余士气等详细数据，确认没有问题后按下〇键进入战斗。需要注意的是，整个部队在每回合只能发动一次攻击。



战斗画面解说

1. 双方参加联合的队员配置，按L键显示。
2. 我方装备的卡片。
3. 我方的技能槽。
4. 双方的兵力，先减到0的一方战败。
5. 双方相性。
6. 指挥官的HP，当所有士兵都被击倒的情况下才会开始消耗，减到最低时指挥官战败。
7. 部队的武器类型。
8. 显示双方的攻击力。
9. 敌方的技能槽。
10. 快进模式，按R键切换。



联合攻击

由于本作每次行动时只能发动一次攻击，如何运用好联合攻击一次性消灭大量敌人是每位玩家都要掌握的技巧。触发联合攻击的条件非常简单，只要友军位于发动攻击的角色的联合范围内，那这名友军也将会参与进攻。男性和女性的联合范围会有所不同，男性为×型展开，而女性为+型展开。在联合范围内的友军出战顺序如图所示，按顺时针顺序依次排列，联合攻击中每队最多可以五人出战。战斗中如果双方参加联合攻击的人数不同，少数方的第一个单位会与对方多出的单位继续战斗，如此循环到人多的一方所有单位出场完毕。

8				5
	4		1	
		●		
	3		2	
7				6

		5		
		1		
8	4	●	2	6
		3		
		7		

※当游戏进行到中期的时候会增加新系统联合扩展，在联合范围内的队友也会产生一个小范围的联合区域，该区域比发动联合攻击的队长小一圈。

战斗流程

开始交战后，发动攻击的一方会进行"突击"，优先给对手的战力一定伤害，对手接下来会用残余的兵力"反击"敌人，当"突入"和"反击"结束后会进入白刃战，战力先降为0的一方败北。

※弓兵进行"突击"后不会受到"反击"，同样被敌人"突击"的时候弓兵也无法进行"反击"。
※L型单位只有4个兵力，不利于持久交战，战斗时切勿安排到最前方。
※突入的时候会有一定几率发生对手指挥官被秒杀的"クリティカル"，此时对手无法使用技能。装备拥有技能"クリティカル回避"的道具能有效防止该状况发生。

TIPS 每次获得新道具，必须要存档才能收录到通关追加的图鉴里。

战斗结果

战败的一方会被扣除士气，当士气降至最低时该角色阵亡。如图所示，战斗结束后系统会根据胜利方剩余兵力＋双方指挥官能力差＋特殊得分（如指挥官存活、发动过卡片技能）等各种数值得出伤害倍率，再用这个倍率×当前的卡片攻击力，所得出的最终结果便是敌人的士气损耗。士气的消耗公式看起来很复杂，其实只要尽快结束战斗，尽量少损失自己的兵力，就能消耗掉对手更多士气。

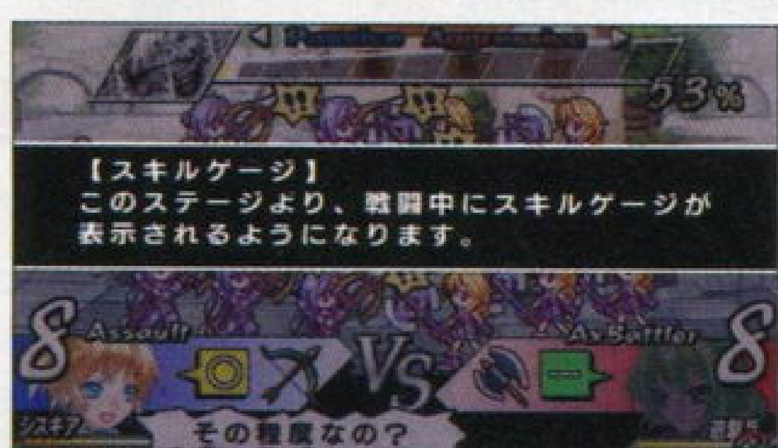


技能槽和战斗模式

当游戏流程进行到能够使用画面上方的技能槽时，就可以按自己的意愿改变战斗模式。战斗模式分为注重防守，降低攻击的防御模式和舍弃防御大胆进攻的攻击模式。在战斗中按←键就能进入防御模式，此时上方的技能槽开始蓄积能量，但部队的攻击强度会下降一个等级。在战斗中按→键能进入攻击模式，该模式和防御模式相反，会消耗技能槽的能量让部队的攻击强度提升一个等级，并附带属性攻击等特殊能力，当放开→键或技能槽能量用尽就会解除攻击模式。

※敌人也拥有技能槽，与我方不同的是，敌人的技能槽分为黄色和红色阶段，进入红色阶段后敌人将自动进入攻击模式，并且不会消耗能量。





卡片技能

当技能槽到达100%，且满足卡片技能的发动条件时，按□键就能发动卡片技能。卡片技能一共分为两种，发动方式各不相同，具体使用方法如下：



1. 积蓄能量类：此类卡片在技能槽能量到达100%后按□键会出现一条紫色能量槽，此时需要持续按住□键积蓄能量。当能量到达100%后就会发动卡片技能。在积蓄过程中如果对手使用暴击、卡片技能时会打断我方的积蓄动作，此时还想要发动卡片技能需要重新积蓄紫色能量。

2. 持续效果类：此类卡片的效果一般是给队伍附加状态，发动技能后上方将出现一条绿色能量槽，此时玩家需要持续按住□键，当玩家松开按键或绿色能源消耗完时，技能的效果消失。

※敌人发动技能比我方简单很多——除了部分职业专用卡片，只要队长符合卡片的发动条件，这名队长手下的所有部队都可以无视限制条件发动卡片技能。

过关奖励

过关后在该关卡中消耗敌人士气最多的一名角色会被评为MVP，当选MPV的角色能获得最大士气值+300的奖励。如果玩家在系统规定的回合内过关，当选MVP的角色除了获得士气值的提升外，还能额外获得某项能力值的提升（该项能力提升一小☆）。

※本作每关所加的能力是固定值。



全人物加入方法 TEAMMATE

全角色加入资料		
角色名	加入关卡	加入方法
ガーロット	义贼团参上	初期队员
シスキア	义贼团参上	初期队员
ジェノン	佣兵团对义贼团	剧情加入
メデューテ	力おこの手に	剧情加入
アイギナ	驱けてきた姐妹	剧情加入
バイフー	夜盗を追え（后半段）	访问右上方村子
パメラ	输送船袭击作战	1.记忆棒中有前作《公主联盟》的存档。2.在过关前击败她，过关加入。※一周目如果パメラ加入过，二周目游戏时不需要前作的存档即可让她加入。
スレイブ	输送船袭击作战	过关后加入
ユーディイ	变わり者、募集中	过关后加入
ミゼル	大切な物は何处	过关后加入
ネシア	试炼は尸を越えて	过关后加入
イータ	战士达の休息－Girl's side－	1.第三阶段不撤退，卡片剩余三张时他作为NPC出现。2.过关后加入。
ジルヴァア	战士达の休息－Boy's Side－	1.通过“变わり者、募集中”。2.过关后加入。
レオン	狂战士の叫び	过关加入
ガルカーサ	6A呼び起こせ、魔龙の血	ガーロット觉醒后加入
バルドゥス	6A盾を破るのは矛なのか?	不击杀他，过关后加入。
エミリオ	6B觉醒	剧情加入
ベアトリーヌ	6Cはじまりのおわり	剧情加入





角色推荐	
角色名+头像	推荐理由
ガーロット (Garlot)	作为主角，ガーロット的能力自然比其他角色高出不少，20级左右四项能力就分别达到6663。如果玩家选择A路线，觉醒后的ガーロット武器改为不会被克制的镰刀后实力更上一层楼，实在没有不练的理由。
シスキア (Siskier)	弓兵拥有“突击”后不会被敌人“反击”的优势，シスキア很适合用来发动联合攻击。并利用其攻击后能再次移动的特点，在联合攻击后马上脱离战场，可以防止在下回合被敌人追击。加上シスキア本身有不俗的成长率，不作为主力实在可惜。惟一的遗憾是选择A路线的玩家会因为剧情需要而无法使用她，所以A路线可以考虑不练她。
メデューテ (Medo…)	メデューテ拥有一定几率进行猛反击的技能，此技能使她在战斗中占有很大优势。配合斧兵的专用卡片“グラビティカオス”，一旦把敌人打到诅咒状态，即使是BOSS也毫无反手之力，在B路线对付エミリオ装备对龙特效的道具和龙卡的配合足以成为战斗中的主力。
アイギナ (Aegina)	虽然在游戏中期克制剑士的职业很多，但アイギナ凭借她优秀的成长率依然能成为部队的主力，惟一需要注意的就是不要被暗属性卡片攻击，不然会死的很惨。
バイフー (Byff)	白虎的攻防成长十分优秀，加上他有“弓兵突击完全防御”的技能，是一个天生的弓兵克星。从中期开始很多时候都要利用他打通前进的道路。
パメラ (Pamela)	从要她加入的苛刻条件就能看出パメラ有多强。パメラ拥有“异常状态无效”和“不会被破坏道具”两个技能，在后期和BOSS的战斗中不用像其他角色一样担心BOSS的卡片效果，可以大胆进攻。尤其是配合LUK6星卡后，其超高的LUK也可以保证获得BOSS身上的道具。

TIPS 按住R键可以快速跳过对话，长按△键可以直接跳过剧情。

全卡片效果 CARD

卡片名	MOV	武器类型	初始POW	卡片必杀效果	必杀使用方法	备注
メイクドール	11	杖	1600	召唤ゴーレム	ウィッチ专用/白天限定	ATK：★★
ネクロゲート	11	书	2000	召唤スケルトン	ネシア专用/夜间限定	ATK：★★
メデューサアイ	9	弓	1500	使敌人石化	ハンター专用	使用者TEC数值≥敌人GEN数值
ポイズンブレス	10	石块	1800	使敌人进入冒毒状态	スケルトン专用	使用者TEC数值≥敌人GEN数值
グラビティカオス	9	斧	2100	给予敌人暗黑属性伤害+诅咒状态	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋1—敌GEN数值；引发诅咒效果需要使用者TEC数值≥敌人GEN数值
アイテムブレイク	8	剑	1400	使敌人攻击力降低，并破坏敌人装备的道具	フェンサー专用	引发破坏效果需要使用者TEC数值≥敌人GEN数值
スティール	12	弓	1000	盗取敌人的装备	シスキア专用	使用者TEC数值≥敌人GEN数值
ブラッディクロー	10	弓	1600	敌人指挥官即死	アサシン专用/夜间限定	使用者TEC数值≥敌人GEN数值
チャリオット	9	枪	1800	使敌人小队人数与己方相同	骑兵专用	攻击力：随敌方人数变化，最大威力时扣除敌人七名士兵
シールドバリア	6	ALL	1100	使用者短时间内无敌	无限制	持续时间：短
フレイム	7	杖	1600	给予敌人火属性攻击+炎上状态	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋1—敌GEN数值；引发炎上效果需要使用者TEC数值≥敌人GEN数值
ブリザード	7	枪	1800	给予敌人冰属性攻击	队长符合武器类型即可使用	攻击力：TEC数值＋2—敌GEN数值；ウンディーネ使用该卡片时威力提升，并使水面冰冻一天
サンダーボルト	7	弓	1700	给予敌人雷属性攻击+麻痹状态	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋1—敌GEN数值；引发麻痹效果需要使用者TEC数值≥敌人GEN数值
バニッシュ	7	剑	1200	给予敌人神圣属性攻击	队长符合类型	攻击力：TEC数值＋2—敌GEN数值
ドラゴンキラー	12	斧	2200	和龙系敌人战斗时攻击强度最高	メデューテ专用/对手是龙系	持续时间：普通
アースクエイク	10	石块	2200	破坏周围建筑	ゴーレム专用	攻击力：敌人战力的50%
マインドチェンジ	6	ALL	1200	将敌人兵力变为我方	对手同体型或同性别	叛变数量：自身TEC数值—敌方GEN数值
レヴォリューション	10	剑	1700	击倒敌指挥官外全部兵力	ヴァルキリー专用	指挥官无效，小兵即死
サンクチュアリ	8	ALL	1500	复活我方死亡单位/白天限定	队长符合武器类型即可使用	效果：根据TEC数值决定复活人数
リフレッシュメント	4	ALL	1050	联合队伍内全体士气回复+异常状态回复	联合队长是女性时	无
キスオブデス	6	ALL	3000	弱化敌人强化我方，效果结束后使用者死亡	队长符合武器类型	持续时间：长
フォーチュン	6	ALL	1800	攻守双方的LUK数值对换	队长符合武器类型	持续时间：长
ミラージュ	3	ALL	1350	攻守双方地形互换/白天限定	队长符合武器类型	持续时间：普通
バンシーズクライ	8	剑	2000	敌人的ATK数值变为1	队长符合武器类型	持续时间：普通
アイヴィウィップ	5	ALL	1800	给予敌人大量伤害	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋3—敌GEN数值；地形为森林时效果加强
サンドストーム	5	ALL	1900	给予敌人大量伤害	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋3—敌GEN数值；地形为砂漠时效果加强
マントラップ	5	ALL	1900	给予敌人大量伤害	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋3—敌GEN数值；地形为泥沼时效果加强
ロックフォール	5	ALL	1300	给予敌人落石块攻击+顿足状能	队长符合武器类型	攻击力：TEC数值＋2—敌GEN数值；引发顿足效果需要使用者TEC数值≥敌人GEN数值
エースガード	4	ALL	1400	联合队伍内全体突击和反击伤害无效化	联合队长是男性时	无
ジェノサイド	10	镰刀	4000	牺牲队员提升队长战斗力+破坏敌人技能槽	ガルカーサ/エミリオ专用	无
オブリヴァスドーン	10	镰刀	3800	发动后敌人技能槽能量逐渐减少	ベアトリーヌ专用	持续时间：普通
コーマカルマ	7	杖	2500	使敌人进入睡眠状态	パメラ专用	需要使用者TEC数值≥敌人GEN数值
ラウーガー	8	剑	1500	联合队伍内全体ATK数值与GEN数值上升	バイフー专用	无
ヴァイス	8	ALL	1300	联合队伍内全体LCK数值提升至最大	队长符合武器类型	无
リィンカーネーション	10	书	5000	我方死亡单位含有能克制敌人的职业时，我方兵种将克制敌人	ネシア专用	敌方卡片，无法入手
ジャッジメントゼロ	5	杖	4000	根据使用者当前的状态改变伤害	アランゼーム专用	敌方卡片，无法入手
インサニティ	8	ALL	5000	给予敌人旋风攻击，并附加异常状态	ソルテイエ专用	敌方卡片，无法入手

流程 PROCESS

1. 从CHAPTER3开始将出现分支路线，只要完成规定的任务数量就能进入下一章，根据所选择的路线不同，结局也会不同。为了方便读者攻略中会注明全部关卡，实际游戏中读者可以任意选择关卡进行游戏。
2. 从CHAPTER3开始，带有“※”标记的代表该关是前一关的后续关卡。
3. 有不少关分为几个阶段，这些关所写的QCB回合数是几个阶段要求的总回合数。

全结局触发条件

从CHAPTER3开始会出现分支关卡，其中部分关卡是B和C路线的关键剧情关卡，如果玩家选择的B路线多于C，最终结局就是B路线，C大于B进入C路线。B和C相等进入A路线。下面列出CHAPTER3和CHAPTER5分支关卡的对应路线表和三种结局的进入方法：

CHAPTER3

关卡名	难易度	路线
贵族の心、そして	☆	B
夜盗を追え！	☆	B
大切な物は何処？	☆☆	无
夺う者、夺われる物	☆☆	C
输送船袭击作战	☆☆	B
庇护の对价	☆☆	无
变わり者、募集中	☆☆☆	B重点剧情关
帝国の生み出したモノ	☆☆☆	C

CHAPTER5

关卡名	难易度	路线
战士达の休息	☆☆	无
物欲のなせるxx	☆☆☆	无
火の粉は集い、大火へと	☆☆☆☆☆	C
ソルトロード	☆☆☆	C重点剧情关
帝国军事演习	☆☆☆	无

※小技巧：CHAPTER3中，三条路线所选择的关卡完全一样，想完成全关卡的读者可以在一周目游戏中保留一个CHAPTER5刚开始的存档，二周目开启超高速模式后再读取这个存档，按想玩的路线选择不同的关卡攻略，这样能节省大量时间。

A结局：正统结局，讲述的剧情和前作《公主联盟》有关，在CHAPTER3中选择关卡“夺う者、夺われる物”、“帝国の生み出したモノ”、“变わり者、募集中”后，CHAPTER5不选择“火の粉は集い、大火へと”和“ソルトロード”，通过CHAPTER5后进入。

B结局：ユーディ加入后，CHAPTER3选择关卡“夺う者、夺われる物”、“帝国の生み出したモノ”、“变わり者、募集中”，CHAPTER5时选择“物欲のなせるxx”，不选择“ソルトロード”后进入。

C结局：CHAPTER3选择“帝国の生み出したモノ”和“夺う者、夺われる者”，CHAPTER5选择“火の粉は集い、大火へと”和“ソルトロード”，通过CHAPTER5后进入。

B结局隐藏关卡：エミリオ必须在“再会”与“黑幕”这两关中出击，如果记忆棒中有通关存档。B结局通关后再次进入关卡“黑幕”，通过后将进入隐藏关“血”。完成关卡后进入隐藏的B2结局。

TIPS 战斗中按L可以查看此次同盟的交手顺序。

CHAPTER1

希望の名の下に



关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
义贼团参上	–	打倒ノルン	6
テンガロンの女	游击兵×1（第二回合增援）、セリカ（第二回合增援）	全灭敌人	12
佣兵团对义贼团	–	打败ノルン	8
大人达のルール	–	打倒デイヴィド	7
决战、デイヴィド！	–	打倒デイヴィド	6
力をこの手に（前）	–	不让敌人接近ヴェルマン	–
力をこの手に（后）	游击兵×5、セリカ	打倒セリカ	16

难点任务 大人达のルール

BOSSデイヴィド带有能破坏敌人身上装备的卡片，建议开战前先把角色身上的道具卸下，シスキア身上被“突击”无效的道具不用卸下，否则在之后的战斗中会因为无法反击而处于不利地位。敌人大多都是拿枪的骑兵，我方暂时没有可以克制他们的兵种。先派遣シスキア和ガーロット作为先锋挡住敌人的进攻，等到第二回合斧兵メデューテ到来后就可以使用联合攻击消灭敌方骑兵。第四回合デイヴィド会移动上前并主动攻击我方，注意要提前把身上装备道具的同伴移走，以免发生意外。如果QCB时间不够可以采取集中击杀BOSS让敌方撤退的方法过关。

※利用卡片“シールドバリア”的技能也可以防止道具被破坏，但时机很难掌握，有信心的读者不妨尝试一下。

难点任务 决战、ダイヴィド！

敌人是斧头兵＋骑兵的组合，用シスキア发动联合攻击可以确保其他两名角色在敌方回合不至于战败。BOSSデイヴィド依旧会使用破坏装备的卡片，记得提前把身上带有道具的同伴移开。

难点任务 力をこの手に



前半段难度不高，按图所示位置安排兵力就能有效防止敌人接近ヴェルマン。由于前后两部分加起来只有16回合的QCB时间，前半段尽量使用高MOV的卡片，在7回合内把角落的BOSS击破。

后半段开始后要注意下方的游击兵会在第一回合接近ヴェルマン，建议先让我方的四个兵力堵住路口，并按男女交替排列的方法站位，否则会无法进行联合攻击。消灭这四名游击兵后敌方BOSSセリカ也到达我方附近，利用高POW的卡片一回合消灭掉他。

CHAPTER2

腐敗する帝国に差す光



关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
フレアヴェルク上洛（前）	–	全灭敌人	–
フレアヴェルク上洛（后）	游击兵×5、セリカ	打倒再次袭来的セリカ	17
驱けてきた姐妹（前）	–	救出アイギナレオン	–
驱けてきた姐妹（后）	刺客×4、ジルヴァ	全灭敌人	20
战士と狂气	–	打倒レオン	14

难点任务 驱けてきた姐妹

本关前半部分要营救被围攻的アイギナ，由于敌人会使用联合攻击快速消耗アイギナ的士气，要利用ガーロット可以穿越敌人的能力快速前往目的地确保和アイギナ的安全，其他人利用POW1900以上的卡把拦路的弓兵消灭后集中攻击BOSS，敌人撤退后派人来到アイギナ旁边触发剧情，进入后半部分。

后半部分开场后优先解决掉ジルヴァ身边的两个人鱼部队，一旦让她们和BOSS产生联合将十分棘手。BOSSジルヴァ拥有技能“夜间得意”，让她先手攻击的话我方必定败北。进攻时要注意打完就离开联合范围，这样可以把下回合BOSS进攻时造成的伤害最小化。建议利用シスキア不会被“反击”的优势展开联合攻击，用高POW的卡片三回合内解决掉她。

CHAPTER3

战う、という味



关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
夜盗を追え（前）	–	全灭敌人	–
夜盗を追え（中）	游击兵×5、セリカ	打倒セリカ	–
夜盗を追え（后）	盗贼×5、盗贼团长	全灭敌人	19
贵族の心、そして	山贼团长×3（我方进入小屋后增援）	寻找ヴェルマン	9
输送船袭击作战	–	消灭输送兵长	20
变わり者、募集中（前）	–	消灭敌方队长	–
变わり者、募集中（中）	教团兵×7、教团兵长	撤退至地图上旗子位置	–
变わり者、募集中（后）	教团兵×7、ジルヴァ	击败敌人	16
※沙漠に拾え、一滴の泪（前）	–	消灭输送部队	–
沙漠に拾え、一滴の泪（后）	–	在输送队长到达目的地前消灭他	15
夺う者、夺われる者	–	消灭盗贼团	14

TIPS 卡片“シールドバリア”在敌方使出持续型必杀后，利用该卡技能可以取消对手的效果并让对手的必杀槽降到0。



本章开始出现分支路线，根据玩家的选择会进入不同的结局，玩家可以对照上文的“全结局进入方法”部分选择自己想走的路线。

关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
※それぞれの事情（前）	–	占领城寨	–
それぞれの事情（中）	盗贼×6、盗贼团长	占领城寨	–
それぞれの事情（后）	盗贼×6、盗贼团长	占领城寨	28
庇护の対价	–	击败民兵	11
※扇げば揺れる麦の穂（前）	–	移动到目标地点	–
扇げば揺れる麦の穂（后）	佣兵×4、インザーギ	打败インザーギ	9
大切な物は何处（前）	セリカ（访问村庄后增援）	寻找ミゼル	–
大切な物は何处（后）	ミゼル	击败ミゼル	7
※はだしのミゼル（前）	–	击败ミゼル	–
はだしのミゼル（中）	–	击败ミゼル	–
はだしのミゼル（后）	–	击败ミゼル	15
帝国の生み出したモノ（前）	反乱兵×4（占领左右砦后增援）	打败パンドラ	–
帝国の生み出したモノ（后）	反乱兵×12、炮击手、パンドラ	打败パンドラ	41

难点任务　输送船袭击作战

本关最重要的便是让パメラ加入了，由于パメラ不会主动攻击我方，如果不管她，她会在原地一直浪费回合数，所以要尽快干掉她。开场后派遣能克制她的シスキア和能防御反击的アイギナ前去打倒她，运气好的话两次进攻就能打倒パメラ了。上方的弓箭部队可以让バイフ－和ガ－ロット站在桥上引诱敌人下来，千万不要在森林里和弓兵战斗，否则我方会因为地形因素在战斗中处于劣势。等シスキア打倒パメラ后就可以全军压上围攻BOSS了，需要注意的是运输队长有士气保护，当他的士气降到1的时候需要再打败她一次才能彻底把她杀死。

难点任务　帝国の生み出したモノ

前半部分难度较低，开场时我军被强制分配在地图的左右两边。先利用联合攻击消灭主动进攻的敌人，当我军占领左右砦后在地图中间会出现增援。此时左右两侧的友军可以合流攻击敌人，全灭敌人后占领中央砦进入后半部分。

后半部分的敌人和前半部分一样，不会主动攻击我方。开场先以メデュ－テ为首把下方的枪兵消灭掉打开道路，之后的路段由于有炮击手的干扰要快速通过，否则会被炮击消耗掉大量士气。这里建议集中攻击パンドラ，利用パンドラ的联合范围可以顺便把其他两名敌人一起打倒。

CHAPTER4　预言者の瞳は何を见る



关卡“懊恼の殉教者”需要在CHAPTER3让ユ－ディ加入才能挑战，ユ－ディ未加入的情况下将直接进入关卡“终わり无き复响”。

关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
懊恼の殉教者	消灭一名初期敌人后增援：石头人×6、教团兵、教团兵长	击败敌方BOSS	5
终わり无き复响	触发剧情后增援：游击兵×3、佣兵×4、インザーギ	击败セリカ	7
试炼は尸を越えて（前）	–	打倒全部尸兵	–
试炼は尸を越えて（后）	尸兵×5	打倒ネシア	36
天意の名の下に（前）	–	击破全部敌人	–
天意の名の下に（后）	教团兵×6、教团兵长	击退刺客救援ジルヴァ	12

CHAPTER5　堕ちたる军旗



1. 本章中的关卡“火の粉は集い、大火へと”和“物欲のなせるxx”之间相冲突，选择其中一关，完成后另一关就无法选择。

2. 如果在CHAPTER3中完成关卡“变わり者、募集中”，ジルヴァ将在本章关卡“战士达の休息－Boy's Side－”的最后阶段出现。如果没有完成相应条件，在这里出现的敌人将是バルドウス。

关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
战士达の休息－Girl's side－（一）	–	全灭敌人	–
战士达の休息－Girl's side－（二）	その他×2、ゴロツキE	全灭敌人	–
战士达の休息－Girl's side－（三）	ゴロツキA、ゴロツキB、ゴロツキC、ゴロツキD、その他×2、ゴロツキE	全员撤退到指定地点	–
战士达の休息－Girl's side－（四）	–	全灭敌人	12
※战士达の休息－Boy's Side－（前）	–	全灭敌人进入下阶段	–
战士达の休息－Boy's Side－（中）	亲卫队×2、ラピス	全灭敌人进入下阶段	–
战士达の休息－Boy's Side－（后）	钢铁骑兵×2、バルドウス	全灭敌人	9
战士达の休息－Boy's Side－（后）	子分×2、ジルヴァ	全灭敌人	9
火の粉は集い、大火へと（前）	–	占领全部都市	–
火の粉は集い、大火へと（后）	反乱兵×8、レオン、パンドラ	占领全部都市	26
※战火に立つ修罗（前）	消灭一名敌人后增援：反乱兵×3、レオン	占领要塞	–
战火に立つ修罗（后）	反乱兵×5、パンドラ	击败パンドラ	22
物欲のなせる罠（前）	–	击败山贼团长	–
物欲のなせる罠（后）	佣兵×5、游击兵×5、インザーギ、セリカ	击败セリカ	21
※戻ってきた战士（前）	–	全灭敌人	–
戻ってきた战士（后）	反乱兵×8、パンドラ、增援：乱兵×3、レオン	击败ンドラ	14
ソルトロード（前）	–	占领要塞	–
ソルトロード（后）	反乱兵×5、パンドラ	打倒パンドラ	10
帝国军事演习（前）	–	打倒全部钢铁骑兵	–
帝国军事演习（后）	钢铁骑兵×3、バルドウス	全灭敌人	11
守るべきもの	–	全灭敌人	2
ティエラ炎上（一）	–	占领目标地点	–
ティエラ炎上（二）	–	击败パンドラ外的全部敌人	–
ティエラ炎上（三）	反乱兵×2、レオン、パンドラ	击败パンドラ	–
ティエラ炎上（四）	–	击败レオン	15
狂战士の叫び（前）	–	靠近レオン	–
狂战士の叫び（后）	–	击败パンドラ	21
历史は夜、动く	暗杀者×3（右下增援）、暗杀者×3（左下增援）、暗杀者×3	阻止敌人占领指定地点	14


▲在“火の粉は集い、大火へと”的后续关卡“战火に立つ修罗”这关，让女性角色访问最后的村庄会触发温泉事件，有兴趣的玩家不要错过。

TIPS　利用フレイム卡的必杀让敌方狮鹫、龙骑兵陷入炎上状态，再将其击倒就能得到这两种烤肉。

难点任务 火の粉は集い、大火へと

本关前半部分难度很低，初期的六名敌人可以利用场上的投石车轻松解决。要注意布阵时最好把投石车围住，不让投石车处于敌人的联合范围内，这样能大大降低我军的兵力损失，全灭敌人后进入第2阶段。

レオン的部队非常多，而且能力都很高。好在只要打倒レオン，左下和右上的两只队伍都会撤退。レオン本来就在对自己有利的地形上，再加上装备的道具效果非常难打，要先利用女主角的盗贼卡把他的道具偷过来。进攻时要以メデューテ为首发动攻势，进攻后把メデューテ留下牵制住レオン，其他人则马上撤离联合区域，以免在敌方回合遭到レオン的反击。打倒レオン后可以分兵把左下和右上的都市占领。在地图中央的パンドラ能力并不强，但他拥有可以降低我方攻击力的诅咒卡，战斗时要用アイギナ为首组成5人联合部队优先解决掉旁边的杂兵，然后再用人海战术消灭他。

难点任务 物欲のなせる罠

第一部分只有几组山贼，完全没有难度，派遣ガーロット和シスキア上去解决就行，其他人留在原地等待第二阶段的敌人出现，把第一阶段的敌人全灭后，增援会从左右两边同时出现。左边以魔法师和剑士为主，右边以骑士和弓手为主。由于本关会一直保持在白天，导致右边的猎人战斗力非常高，被“突击”的话肯定战败。后半部分中，左边应以ガーロット为首，シスキア站在后方形成联合部队抵挡住敌人如潮水般的进攻。右边则直接冲上去使用联合攻击打倒队长，杀掉他后右边的部队也会跟着撤退，这样我军就能腾出手去支援左边的部队，等增援到达后就可以用ガーロット和パメラ打倒セリカ了。



难点任务 ティエラ炎上

由于本关的时间会一直维持在夜晚，建议让イータ出战，虽然在晚上他无法使用技能，但克制全武器的特性可以在联合攻击中占到不少便宜。和往常的关卡一样，第一阶段依然只是几个杂兵的组合，让アイギナ和イータ和上去消灭那几个山贼足矣，其他人则以メデューテ为首前往左下角等候レオン的大部队到来。等我方部队占领上方的目的地后，レオン出现在左下角，第二阶段开始。

第二阶段不用和レオン战斗，只要消灭他的部队即可。敌人都是剑士+枪兵的组合，用メデューテ和ガーロット能轻松应付。其余人员只要待在最上方等候敌人的增援到来，以便第一时间消灭掉敌人。打倒レオン的全部士兵后パンドラ会率领他的部队出现在地图中间，パンドラ的能力很弱，アイギナ和イータ都可以克制他，在和パンドラ战斗时也可以顺便让メデューテ消耗レオン的士气，等パンドラ战败后レオン身上的士气保护效果就会消失，此时可以全力进攻击败レオン。



难点任务 历史は夜、动く

本关目的是阻止敌人到达指定地点，笔者建议本关选パメラ和シスキア出战。敌人会分别出现在右下（刺客）、左下（人鱼枪兵）和右上方（魔法师），开场后先派遣ガーロット和シスキア前往地图右下角，第四回合后第一批敌人会在此出现。第一批敌人的队长LUK数值很高，在战斗中会经常产生暴击，建议让シスキア发动进攻。当ガーロット和刺客部队战斗时パメラ可以先前往左边堵住路口等待第二批人鱼部队。第三批敌人大约在还剩4张卡片的时候出现，要注意魔法师可以直接穿越我方单位直冲目的地，要先让ガーロット提前占领右侧的目标地点防止被偷袭。

CHAPTER6A 真实の代价



进入该路线后由于剧情需要将无法使用シスキア，以后给予BOSS最后一击之前不要忘记先使用提高LUK的卡片，否则将无法获得BOSS身上的道具。

关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
うつろう时の中で（前）	—	击败重骑兵队长	—
うつろう时の中で（后）	钢铁骑兵×3、帝国兵×4、バルドゥス	保护シスキア撤退	20
别离（前）	—	打倒五名私兵	—
别离（后）	私兵×6	打倒ヴェルマン	12
呼び起こせ、魔龙の血（前）	—	全灭敌人	—
呼び起こせ、魔龙の血（后）	神殿の者×7	打倒ベアトリーヌ	16
盾を破るのは矛なのか？（前）	—	全灭敌人	—
盾を破るのは矛なのか？（中）	帝国兵×6	消灭敌人的增援	—
盾を破るのは矛なのか？（后）	—	全灭敌人	6
双龙激突（前）	—	ガルカーサ战死、全部卡片消耗完	
双龙激突（后）	亲卫队×5、近卫兵×6	打倒ソルテイエ	14
焰帝ガルカーサ	—	打倒メデューテ	4

难点任务 呼び起こせ、魔龙の血

本关的难点在于后半部分的BOSSベアトリーヌ，她的武器镰刀能克制所有近战武器。而且还装备了“クリティカル率50%”的道具，“突击”时很容易把我方的指挥官秒杀。这里不要急于进攻，先消灭BOSS旁边的杂兵，再利用地形优势让メデューテ组成联合部队发动进攻。通过本关后ガーロット转职成龙骑士，而A路线由于他的加入，之后的路线也没有什么难点。

TIPS　シスキア、メデューテ、アイギナ、イータ的沐浴事件都CG可以收集，如果在夜晚让イータ进去还能看到比较和谐的另一张……

CHAPTER6B 血と泪



关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
悲剧（前）	—	全灭敌人	—
悲剧（中）	教团兵×7、教团兵长	救出被孤立的ルシエナ	—
悲剧（后）	教团兵×2、教团兵长×2	全灭敌人	16
复仇（前）	—	救出孤军奋战的アイギナ	—
复仇（后）	帝国兵×4	打倒总队长	15
觉醒（前）	—	全灭敌人	—
觉醒（中）	王国兵×5、帝国兵×5	成功防守四回合	—
觉醒（后）	王国兵×5、帝国兵×5	全灭敌人	10
归乡	—	全灭敌人	13
再会	—	打倒オルディーン	10
黑幕	—	打倒アランゼーム	5
血	—	打倒エミリオ	—

难点任务 觉醒

敌人的前锋部队能力不高，利用アイギナ可以快速击破对方的狮鹫骑兵部队，其他人则解决从右侧袭来的剑士，メデューテ的诅咒卡依然是对付BOSS的利器。从第二阶段开始难度将大幅度增加，敌人会从两边朝我方进军，并且敌人会处于“士气高昂”状态——每回合都会把士气回满，战斗时技能槽能量直接从第二阶段开始积蓄，和他们战斗对我方相当不利，幸好胜利条件只需要我们防守四回合。在本阶段千万不要恋战，建议围成一圈朝军神バルドウス推进，这样在第三阶段能以最快速度消灭掉バルドウス。

第三阶段敌军不再处于“士气高昂”状态，我方自然也不必防守，大胆进攻吧。利用新加入的エミリオ可以快速干掉对方的骑兵，和バルドウス战斗前记得先派シスキア把他的“突击无效”道具偷掉，成功偷取后让エミリオ发动联合攻击干掉バルドウス。（和军神交战时全员尽量站在靠下方的街道，这样可以顺便把上方的弓箭部队引出森林。）等我们把弓箭队清理完，BOSSラッセル也差不多来到我军附近，他的能力很高，建议以エミリオ为首用人海战术慢慢消耗他的士气。

难点任务 血

エミリオ拥有全能力6星的恐怖实力，记得给出战人员带上对龙系有特效的道具，能使战斗轻松很多。在战斗前先派シスキア把她身上的装备偷走，成功后要马上把シスキア撤回，并以アイギナ为中心展开攻势。エミリオ和其他BOSS不同，她的作战单位只有一人，但エミリオ的HP甚至比我方8人的还多，我们需要利用车轮战渐渐消耗她的HP。幸亏我方与其每交手一次都会升级，可以利用这点来恢复士气。





CHAPTER6C この世界を生きて



关卡名	敌方增援	胜利条件	QCB回合
はじまりのおわり	—	打倒セリカ	4
残り火	—	打倒パンドラ	8
暴かれし瞳の奥（前）	—	打倒ネシア的部队	—
暴かれし瞳の奥（后）	尸兵×7、ネシア	打倒ネシア	22
その火蓋は切らせない	—	找出暗杀者并打倒队长	10
死斗、命果てるまで（前）	—	打倒バルドウス	—
死斗、命果てるまで（中）	帝国兵×6、门番长	打倒门番长	—
死斗、命果てるまで（后）	近卫兵×4、ソルテイエ	打倒ソルテイエ	18
死の舞踏	—	打倒ジェノン	5
人が胜ち得たもの（前）	—	打倒尸兵部队	—
人が胜ち得たもの（中）	ネシア	メデューテ移动到指定地点	—
人が胜ち得たもの（后）	—	打倒ネシア	—

难点任务 死斗、命果てるまで

本关的难点在于ソルテイエ的专用卡片，不仅拥有秒杀我方的超高攻击力，还能随机给我方加上一种异常状态。好在BOSS免疫异常状态的装备能偷取，在战斗时先让シスキア把这件装备偷掉，要注意シスキア和ソルテイエ交战100%会战败，一旦偷盗成功就要马上把シスキア撤回，否则下回合被BOSS反击会很危险。偷取成功后再让メデューテ给他加上诅咒状态，能大大削弱BOSS的实力。



通关要素



1. 通关后选择“GAME START”会追加HARD难度。
2. 增加“BOOST”模式，能让战斗速度更快。在OPTION选项中开启后，在战斗中按两次R键就可以切换到该模式。
3. 标题画面中增加EXTRA CONTENTS选项，其中收录五本供观赏的图鉴：

キャライラスト：收录出场人物的相关资料，在CHAPTER5“ティエラ炎上”这关偷取BOSSパンドラ身上的道具获得。

サウンドモード：收录游戏中的BGM，在CHAPTER6A“双龙激突”中访问村庄获得。

ブレイズ战记：收录游戏CG，在CHAPTER6C“死の舞踏”这关偷取BOSSネシア身上的道具获得。

アイテム图鉴：收录游戏中获得的道具，在CHAPTER3“扇げば揺れる麦の穂”访问村庄获得。

カード图鉴：收录全部卡片资料，从CHAPTER4“试炼は尸を越えて”这关偷取BOSSネシア身上装备获得。

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION

攻略透解 GUIDE THROUGH

《荒野大救赎》单人流程分三章，因为篇幅和时间问题，上期杂志（总第252期）中刊登了前两章的剧情流程，第三章以要点提示方式登出。本次为大家带来第三章的详细剧情流程攻略，至此单人流程全57个任务全部完结。游戏的剧情非常精彩，数量众多的角色支撑起这个可以称得上漫长的故事，讲述了美国旧西部时代的末期，牛仔、原住民、墨西哥人之间的故事，对人性的探索深刻而且寓意十足，是不可多得的佳品，是剧情派不可错过的好故事。本文最后还附上了游戏的部分研究内容，不过这种沙箱游戏内容实在庞大，更多、更丰富的收集要素和奇异之旅等着您去探索和发现！

文 雷电 美编 NINA

荒野大救赎	Rockstar Games/Rockstar San Diego		动作射击
多机种	Red Dead Redemption		美版
	2010年5月18日	1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

剧情流程攻略完结篇

前情提要

马斯顿曾经是帮派成员，做过一些杀人放火的勾当，后来因为一些不愉快的事情加上他自己迷途知返，离开了帮派，和妻子儿子开了一个小农场，过起了隐居的生活。可是联邦探员抓住了马斯顿的妻儿，并以他们作为人质迫使马斯顿重出江湖，去消灭他之前的同党Bill、Javier和Dutch，并承诺马斯顿一旦他按他们说的完成了任务就会还他们一家人清静的生活。马斯顿坐上火车到美国西部新奥斯汀找Bill，在朋友的帮助下突破了Bill新建的小帮派的要塞FORT MERCER，可是却发现Bill早已逃到墨西哥去了。马斯顿追到墨西哥，身陷墨西哥革命之中，反抗军和墨西哥政府之间的冲突让马斯顿摇摆不定，不过马斯顿的目标很直接，就是找到Bill。Bill过来投奔同伴Javier，他们又都在墨西哥Allende上校的庇护伞下。最终马斯顿帮助反抗军推翻了Allende上校对墨西哥新天堂郡（NEW PARADISE）的残暴统治，并且干掉了Javier和Bill两个人。按着探员的要求，他现在从墨西哥回到美国西伊莉莎白地区的BLACKWATER（黑水镇）见探员Ross和Fordham。

第三章 西伊莉莎白 ACT 3 WEST ELIZABETH

G BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS 承载一个又一个负担

马斯顿来到BLACKWATER镇，这个更现代化的城镇和ARMADILLO有着明显的不同，宽敞的街道，明亮的路灯，高大、结实的规整建筑。进入器宇轩昂的政府办公楼，经过前台走上木质楼梯，在二层的走廊里看到Fordham探员。“我已经按你们说的抓住了Williamson和Escuella，现在一切都结束了。别再跟我玩游戏了。”马斯顿大声嚷着。



Ross推开办公室的门盯着马斯顿：“没人想跟你玩游戏！如果我们真想玩，我们可以玩更有趣的游戏，比如吊死你或者没收你的全部财产，比如你那小农场，或者让你坐电椅。我们现在不去玩那些，我没侮辱你仅有的那么一点智商，所以你也别觉得我是白痴。我们之前说的是，用你旧帮派里的所有人换你的自由。你只给了我们两个人，还有Dutch Van der Linde呢！我们知道他现在在WRECK OF SERENDIPITY，他和一帮叛徒在一起，显然这是第二帮了，因为第一帮人，也就是你们那群人，”Ross说到这里两眼放光，流露出一种喜悦，而又故意装出一副悲伤之情，“已经解散了。对了，你的妻子和儿子情况还不错，咱们都别给他们填什么乱子才好。”说完两个探员一前一后夹着马斯顿下了楼，Ross走到楼梯中间，转身掏出一把最新型的手枪顶在马斯顿的肚子上，说：“这是给你的。”

来到一层，马斯顿听到一个熟悉的声音：“这完全是诬陷，我有专利权。”是West Dickens那个卖药的老家伙，他原来跑到这个镇上来骗钱，还被抓了。马斯顿为他求了情，听说他之前有帮忙抓Williamson，Ross让守卫放了他，然后出门上了汽车。

马斯顿坐在汽车上，两个探员说笑一般讲着现在的情况——执法者和违法者共同从事一项维护文明社会秩序事业。

“先是Bill，现在又是Dutch，再之后肯定还有其他人，什么时候能有个头？”

“我们说完才能完，你没有商量的



余地。你曾经所犯下的罪，不是说抹就能抹去的，现在你本该死在监狱里，我们给你重生的机会，这是一次救赎的机会，你不能抹去你的过去，马斯顿先生，但是我们可以。”

说完他们继续拿马斯顿开心，问他觉得这汽车坐起来怎么样，是不是又舒适又可靠。马斯顿没好气地从嘴里挤出一个字：“不。”

“现在看，这种牛仔越来越少啦，虽然说这些有些陈词滥调，但是他们像野牛一样快绝种了。现在已经进入机械时代了，这块被上帝抛弃的地方

也终于进入二十世纪了，而你们还是这么顽固。”

和两个威胁自己家室的探员坐在一辆车上，马斯顿一定郁闷到极点，汽车快到游船Serendipity的残骸了（WRECK OF SERENDIPITY），这船的残骸已经沦为了歹徒的窝点，听说Dutch和他的人在这里修建营地，Ross让Fordham跟着马斯顿一起去找Dutch。

来到河边，靠近大船时听到人的惨叫声，Fordham让马斯顿一个人去看。从船尾的水车外围绕道到船的另一侧上楼梯到二层，跑到船头上到三层，发现了叫声的源头——一个头上罩了麻袋被捆在椅子上的男人。Fordham也冲了上来，撤掉麻袋发现是他们安插在Dutch身边的线人Nastas。

“这是陷阱！”Nastas被解开绳子之后大叫一声，接着又倒在了椅子上。Dutch的人全部现身，将三人团团包围，Fordham让马斯顿扛着Nastas一起跑（屏幕上方是Nastas的生命值），单手就只能使用手枪了，而且行动受到了各种限制，幸亏Ross刚才给马斯顿的手枪性能强劲，一路上Fordham都躲躲藏藏，还是要马斯顿干掉敌人，原路下来，在水车旁先干掉远处的敌人再下到码头上，最后跑回Ross的汽车逃离。

汽车没开出去多远，引擎盖上冒起一团烟雾，熄火了，这就是他们吹嘘的“机器时代的优越性”。Dutch的人冲了过来，Ross让Fordham修车，他和马斯顿跑出去防守，躲在大石头后面，迎面过来了大概二十几个人，有骑马的，有跑着的，气势逼人，压近速度极快。先用步枪干掉几个人之后，就冲过来大批敌人，换上手枪发动死亡之眼尽量多地干掉敌人，不能让敌人跑过去靠近Fordham。Ross的枪法比Fordham准不少，将所有人干掉回到汽车旁，Fordham还在执着地在引擎前摇动着把手，在冒起最后两团紫烟之后引擎终于启动了，三人上车继续往BLACKWATER赶。



汽车停在了镇上的一间公寓前，探员将伤者暂时留在MacDougal教授家——一个棕黄色头发、眼镜一直歪着架在鼻梁上的瘦削男人。Ross告诉马斯顿：“MacDougal是耶鲁大学来的人类学家，他现在来这里休假，是美国政府的好朋友，你可以帮他研究一下本地人的问题，他是个好家伙。”之后MacDougal的任务开启，图标是MC。

MC AT HOME WITH DUTCH 探访



进入MacDaugal的研究室，教授端坐在显微镜前，为自己看到的发出了惊呼：“太不可思议了，简直难以置信。”他看到马斯顿进门来，问好之后忽然像发现了什么新大陆一样站起身来说：“告诉我，先生，你是不是来自NORSE STOCK？”

“就我所知不是的，我在孤儿院长大，父亲是苏格兰人。”马斯顿一脸的不解。教授则围着他一圈圈转着细细打量：“你会成为我研究的自然人种特性理论中的一个有趣的例子。你显然是一个白种人，但是，但是，但是却拥有一种充满野性的灵魂。”他伸展双手，似乎马斯顿是一种美妙的事物，他要将之展现给世人一般，“我说的野性是最善意的那一种意思，一种自然的高尚情操，但却是那么得简单，纯粹。我正在通过我的显微镜观察一些血液样本，来自于身高、体重和年龄都相仿的原住民和白种人，结果你猜怎么着？”

“不明白。”对马斯顿说这些学术性的东西肯定是这样的答案。

“它们几乎完全相同！这意义非凡，完全推翻了我的上一本著作。虽然这次休假是他们强加给我的，不过我的奖学金还能撑很久。”他一边说一边从摆在桌子上的箱子中拿出一支金色的针管，“你想来一剂可卡因吗？我有足够两个人的剂量。”

“现在这种时候还是算了吧。”马斯顿说。

“这可是与众不同的药呀，它能完全激活自己的本性，对我思考问题有极大的帮助！”他用自己充满血丝的眼睛望着马斯顿。

这时候Nastas推门进来，他的伤看来已经痊愈了。教授开始用手比划着试图和这个原住民交谈：“你能不能脱下你的拖鞋？”教授翘起一只脚，用手指着鞋子说，Nastas一副不解的神情，“或者剥下一只兔子的皮？你知道我们看不到星星，不过我的心仍旧是纯洁的，我们的心灵是相通的！”教授扭头向马斯顿解释，“跟这些野蛮人说话需要用一些简单的隐喻才行。”

“先生，我在印第安人居留地长大，也上过学。”Nastas礼貌回答让教授颜面全无。教授却满不在乎，反而为能有进展而高兴：“噢，那太好啦。”马斯顿无奈地将头扭向一边，尽量不看这个疯疯癫癫的痴迷学者。

“我可以带你去看你想看的东西。”Nastas说，“我知道那群歹徒的藏身之处，Dutch从居留地引领一批追随他的年轻人到COCHINAY山上去了。他们变坏了。”

“野性之心绝对不会习惯文明定居生活的！”教授大声说出自己的观点，“我一直以来都是正确的！”

三个人从研究室出来骑上各自的马，由Nastas带头向COCHINAY山行进。教授对马斯顿说：“我完全被Dutch吸引了——一个白人在原住民之间生活，一个文明的灵魂回到未开化的状态，这是一种‘反向同化’……或‘逆向适应’……我还没有为之命名……Ross告诉过我你们几个人之前的故事，虽然我早就已经不是读童话的年纪了，但是心中却洋溢着幸福和愉悦。总之，就像罗宾汉的故事——本性和背叛的传说，是这样吧？”

“我们就是组成了个帮派，教授。我不会去深究那么多。”

“可是研究这些是我的工作呀，我的宝贝男孩。”教授说着，旁边跑过一群北美野牛（Buffalo），Nastas说在白人的过度狩猎下，它们濒临绝种，当教授反驳说原住民整个社会形态就是狩猎，Nastas告诉他一个真理：“我们以此为生，以此为食，而不是像白人一样，把狩猎当成一种体育运动，一种娱乐项目，这样下去的话，北美野牛很快就会绝种了。”

教授生气了：“谁教给你的这些胡扯的理论？物种灭绝这个迷，达尔文已经驳倒你了。物种不会灭亡，他们只会进化。狩猎，在一段时间内，会让野牛变得更强。”

三人骑马进入树林深处，接着，土地染上了点点白雪，渐渐覆盖满整个大地。教授开始害怕，他用颤抖的声音说：“这树林让我产生了不详的预感。越来越黑了……”



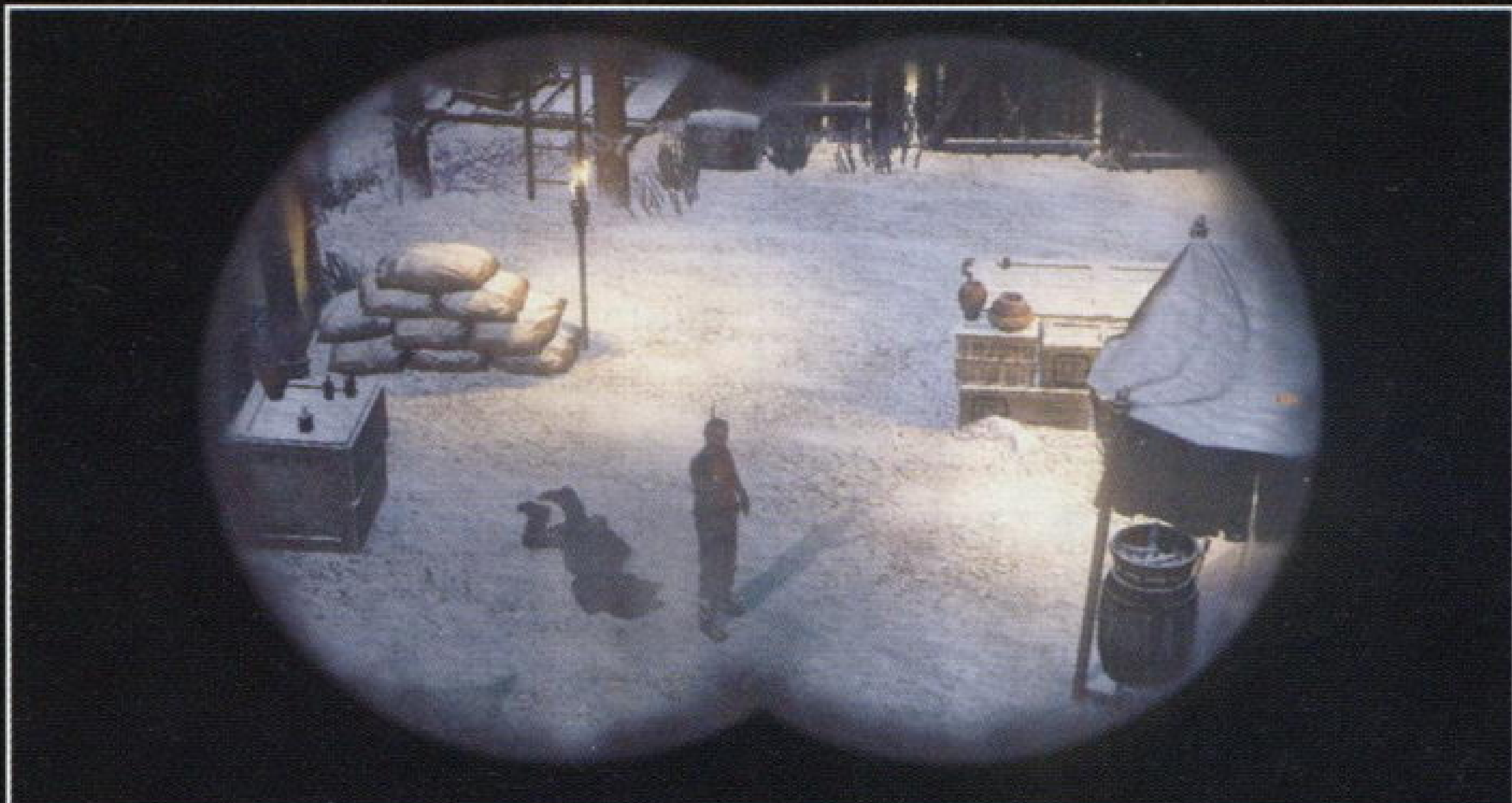
“我以为你是一个勇敢的文化习俗探险者呢！”马斯顿说。

“我几乎很少出门，只在自己的思想中探险。”

一路都在前面带路的Nastas说：“在它们还在时好好享受吧，你们很快就会将这些树开采光。”教授从他的语气中听出明显的愤怒和敌意。来到山崖下，三人下马走进峭壁，教授终于受不了了，他重新骑上马折返了回去。

Nastas和马斯顿相互帮助上到高台上，Nastas在翻越封住隘口的木头障碍时，中间垫脚的木头平台散落了，后面的马斯顿只能找其他的路了。爬上左边的石块，扒住缺口上方岩石上的裂缝到对面，再向上走与Nastas汇合，两人一起进入矿洞NEKOTI ROCK中，走到尽头，死路一条，两人刚一转身，一个家伙怪叫着窜出来用刀子刺向Nastas，Nastas毫不迟疑地掏出手枪射中来人的小腹，敌人倒地后又向头补了一枪，毫不迟疑，不过Nastas的手臂被刺中，血涌出来。是埋伏，不能久留，冲出山洞，装满炸药的小车顺着铁轨滑进洞中，在两人身后爆炸，在洞口干掉三个敌人之后Nastas靠在石壁上，他让马斯顿先走去找Dutch，他的伤还很严重，无法快速行动，会拖了马斯顿的后腿。马斯顿自己继续爬山，耳边隐约听到野兽的低吼，果然一只黑熊从草丛中冲出，霰弹枪是对付熊的最好武器。

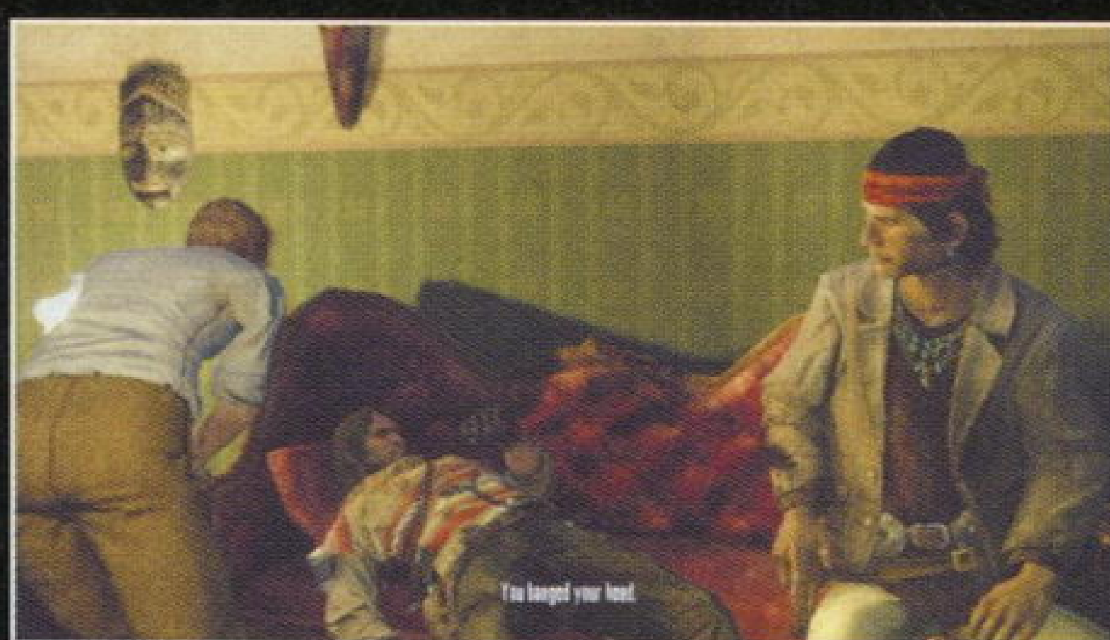
继续向上爬，在走过峭壁旁的狭窄小路时尽量不要跑，否则很容易掉下去，也不要贸然剥取地上早已死去的动物的皮，因为这些尸体说明有凶



猛的野兽在附近，剥皮时很可能会有野兽出来袭击你（一只美洲豹）。向上爬到顶，会发现远处篝火旁的守卫，不要引发警报，蹲下悄悄走过去，用飞刀戳头杀死他，捡起望远镜。向下看营地，寻找Dutch的下落。在一个帐篷旁，Dutch拉出一个被捆住双手的警察，在营地中央一枪爆头。之后Dutch从容地抬起手臂，枪对准马斯顿，子弹命中望远镜，发出金属碰撞的声音，马斯顿倒在雪地上。

"马斯顿先生，马斯顿先生。"教授低头在马斯顿面前呼叫，他将药瓶伸到马斯顿鼻子前，刺鼻的气味将马斯顿从昏迷中唤醒。

"你被什么撞了头，我们把你抬了下来。"教授说着，觉得理亏，重新说，"Nastas听到枪声便赶快跑上去把你抬了下来。我当场制定的逃跑计划，当然，我是一个策划者，不是一个行动者。"他的眼镜歪得快掉下来了。Nastas说他的族人和Dutch在一起，现在要想想办法了。



教授说："我在耶鲁大学认识一个男人，他的父亲曾经在Wyoming用一个下午就杀死了18个原住民，那家伙非常非常……有问题，他喜欢和唱诗班的男孩们在一起。"

在Nastas面前说这些，招来的是这个原住民的大骂："在聪明人面前，你简直是个十足的蠢货，先生。"

"绅士们，我要走了，你们自己争论对错吧。"马斯顿走出门去。

G GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE

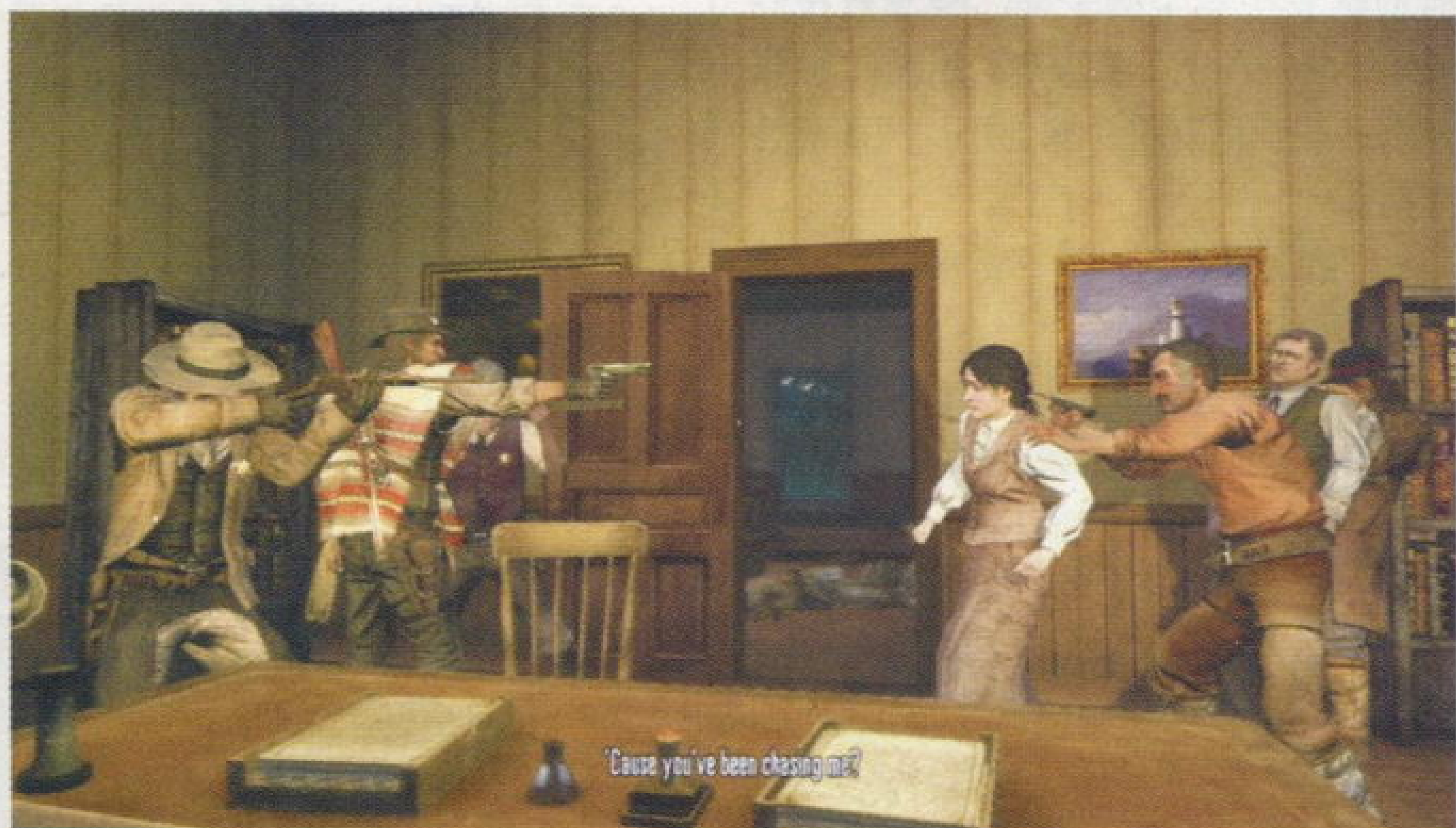
伟人也不会永世英明

进入Ross的办公楼，他从自己的办公室出来，说："线人告诉了我一些有趣的消息，我们共同的朋友——van der Linde先生，要到镇上的银行抢钱。"Ross带着Fordham和马斯顿上到楼顶准备狙击Dutch，楼上有狙击枪和弹药补给，拿满90发到狙击点，视角正对银行大门，Ross说Dutch已经在里面了，他指指左边马路对面的房子旁的马桩上拴着的三匹马——那是Dutch的人拴在那里的，一会儿他们会向着那里跑。在所有人都出来到空地之前不要射击，如果太早引起他们的注意，他们有可能躲在银行中不出来，所以要等Ross的信号再开枪。

没等多久，Dutch的人出来了，第一个推开门的人挟持着一名人质，没等所有人反应过来，人质就死在歹徒的枪下，Ross大喊开火。

小心不要射击到无辜的市民，其实只要盯准银行的大门就行，他们会一个一个从正门逃出，使用狙击枪挨个消灭，有时敌人冲出来得太快，看准逃跑方向寻找他们，使用死亡之眼可以更容易命中跑动中的敌人。二楼的窗口有时也会有敌人探出头，同样狙击杀死。杀死所有冲出来的敌人后，Ross让Hopkins和Manning两个警察跟着马斯顿一起去银行里抓Dutch。

先射击银行大门的锁打开门，消灭柜台后面的几个敌人，之后到柜台后面，侧室内有一个歹徒挟持着银行工作人员当人质，死亡之眼爆头。上二楼消灭所有人后到办公室门前，三人各就各位之后开门进入办公室。



Dutch和他的一个手下一人挟持着一个人质与马斯顿三人对峙。

Dutch用手枪指着一个女人的头，在她身后镇定地说："很高兴见到你，约翰。"

"嗨，Dutch。"马斯顿的手枪指着Dutch说。

"Abigail怎么样？"Dutch问起一个女人的名字，是马斯顿的妻子吧。

"还不错，我希望……有一段时间没看到她了。"马斯顿实话实说，藏起不想说的细节。

"因为你在追踪我吧？"Dutch一边说一边很小步地向前移动，离门越来越近了。

"放了这女人。"

"当然，当然会……你的小男孩儿怎么样了？"他又向门小跨了一步。

"他已经不小了。"

"不小了呀。他现在多大了，15岁？16岁？是不是感觉到时光飞逝啊？"

"一切不都是吗？已经结束了，老兄。"

"当然，当然，我投降，约翰，现在你是这里的主人（你说了算）。"Dutch继续说着，他枪口下的女人一直因为恐惧而持续不断地发出颤抖的呻吟声。

"自从你丢下快死的我不管之后，我就是我自己的主人了。"

"我们都会犯错的，我从未宣称自己是个圣人。但是同样的，我也从未把你当作一个任凭我使唤的仆人。"

"我只是在努力解救我的家人，Dutch，我们必须都有所妥协。让那女孩走吧，结束了。"

"你想要这个女孩儿？你一直都是个浪漫的家伙。"Dutch不慌不忙地说，"你们知道吗？绅士们，这家伙娶了一个婊子，她曾经和我们一起的，我们所有人都上过她，但是这家伙娶了她。这让他变成了一个比我们都高尚的家伙。一个更好的人。给你这女人，约翰。"

"慢慢来，Dutch。"马斯顿说这句的时候Dutch已经转到了门口。

"这算是我们这次分别的礼物吧。"Dutch说出最后一句，将女人推向马斯顿，并且在瞬间将一颗子弹射入女人的后脑，然后疯狂地向外跑。

"混帐！"马斯顿大叫一声追了出去，一直在外面的Ross看到Dutch和他的手下偷了银行经理的汽车逃跑了，Ross知道这条路上有Dutch的一处伐木营地，那里应该是他们的目的地。马斯顿和Ross在内的七个人一起骑马追赶Dutch到森林里，Dutch果然在伐木营地BEARCLAW CAMP停下，敌人重兵把守，有些很矮的岩石虽然可以用作掩体，但是因为本身的高度和敌人的高低差，仍旧会让马斯顿暴露在敌人枪下，树是比较理想的掩体。一路杀到伐木营地，没有Dutch的身影，他已经逃跑了。

Ross骑在马上居高临下地对马斯顿说："害怕射击他？无法承受？"

"当机会来了的时候，我会送他一颗子弹的，不用担心。虽然我也不喜欢自己这样做，但是我会的。"

"好样的，好样的。你知道，这一切都结束之后，你会得到一个奖章。"Ross笑着说，还指了指自己的胸口，"我知道我肯定会。"

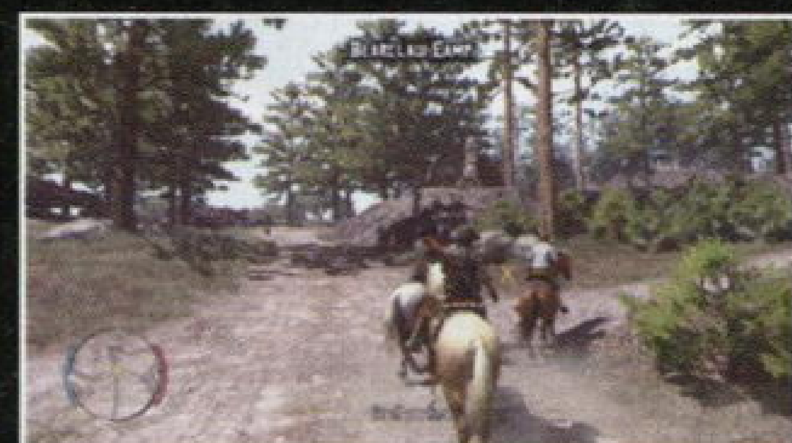
MC FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES

纯粹出于科学研究之用

推开教授房子的门，他话都说不利索了："别在意我说话的状况，我现在处于极度兴奋之中。一部分原因是那些麻醉剂的刺激，"他一边说一边在屋子里踱着愚蠢的步子，姿势怪异，"但是主要原因是我发现了真相。8年以来，这迷题折磨着我的思绪，今天我终于解决了！野蛮人的灵魂的本性！是什么铸就了一个人的人格，就像我们的……和他们更坏的……我从不应该用'更坏'这个贬低性质的词语，但是但是但是但是更少！是什么让这种人比我们拥有更少的人性？在动物和上帝这个闭链的物种环中，他们更接近野兽。"他已经手舞足蹈了，双手伸向天空，摆动着，颤抖着，"你知道，我曾经和耶鲁大学的某个教授就此事争执过，引起了一些流言蜚语，但是我要证明自己是对的，先生，我要向他们展示什么才是真正的文明。我有一个方法同时满足我们两个的愿望，我将把Dutch带到你面前，还有我自己，他就是那种退化回归野蛮人性的最佳例子！"

马斯顿跟教授出门，Nastas牵来教授的马，三人骑马出镇。教授说："Nastas与他们协商了一次会议，应该说是一次类似巫术的仪式，一种灵魂的集会，印第安人和白人，学院派和罪犯，都会齐聚一堂寻找一种共同的知性！"

Nastas说："Dutch的一些人同意在BEAR CLAW的小屋和教授见面。他们也许也有兴趣听听白人花费数百年时间得出的关于文化风俗和社会形态的结论。"



"棒极了！你觉得我可以请求从他们脚底取一些皮肤样本吗？"

"……我认为那不是一个好主意。"

路上冲出一只熊，教授大叫着掏枪给了熊一枪，他把它惹火了，只能杀了它。到了BEAR CALW，下马进入小木屋，三个原住民拿着枪在狭窄的

空间里等着。

“我们抱着和平之心而来。”教授进门就说。

“这些话从你这样的人口中说出来没有任何意义。”中间的印第安人说，“看看你们对我们做的一切，看看我们！像动物一样生活，在肮脏的泥土中挣扎。”

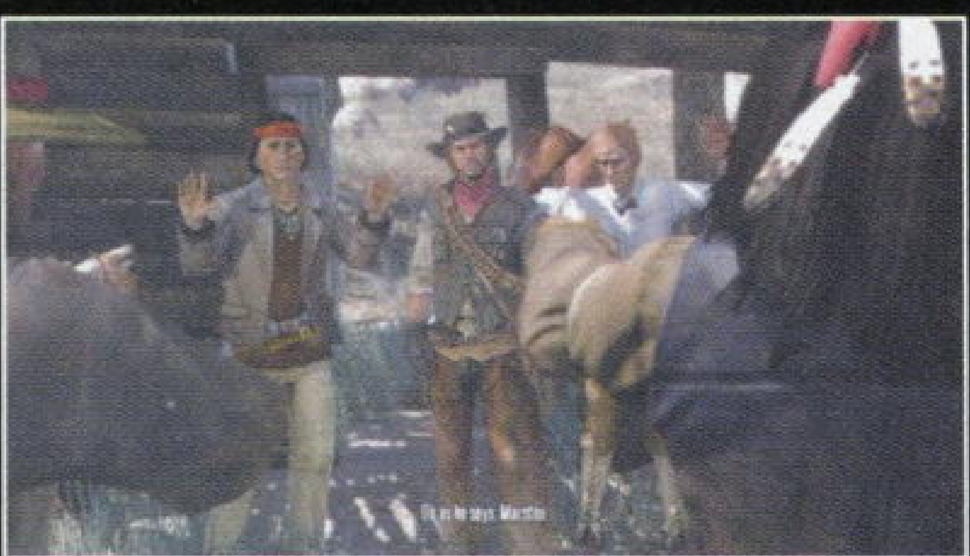
教授看出形式不对：“其实我……我……暴力不是解决问题的方法。”

“也许你和我们没有生活在同一个美国。”

“Dutch 那样的人会将你们引向灾难的。”教授说。

“我想我们已经经历过灾难了，那种你们连想都不敢想的灾难。”他说着举起手中的枪，“举起手来。”教授立刻将双手举得高高的。

“这和我们约定的不一样。”Nastas 一边说一边轻轻向前迈了一小步。



“你给我闭上嘴，你这个背叛我们的危险毒蛇。”中间的印第安人说话间就开了枪，子弹正中 Nastas 的脸庞。马斯顿见事不好，瞬间干掉了另外两人，然后叫教授快些找掩体蹲下，外面已经乱作了一团。靠在窗口干掉外面的数个敌人，之后保护教授回到镇上，路上还是会有不少的敌人，不用管教授太多，干掉敌人往 BLACKWATER 跑就好。

MC THE PRODIGAL SON RETURNS(TO YALE) 浪子回头

天黑之后（6PM–5AM）进入教授住的旅馆，他被之前在伐木营地小木屋中的乱射吓坏了，正在打包自己的东西准备趁着夜色离开，他受不了这野蛮的荒地了，愤怒的他骂马斯顿是野蛮人。

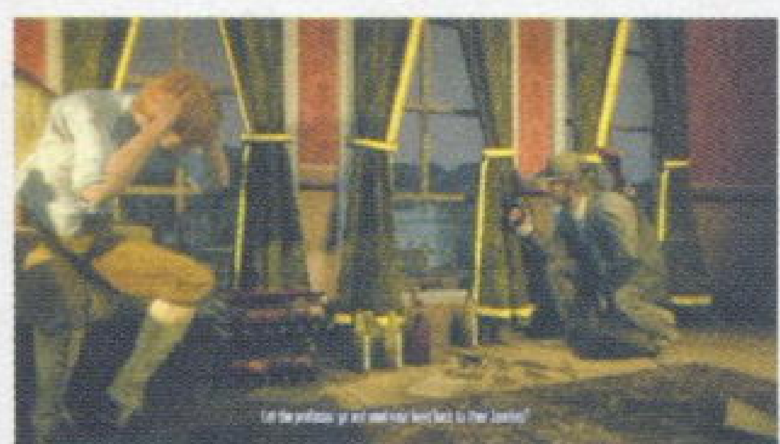
马斯顿回答：“我们不都是吗？”

“我不是，先生。我来自康涅狄格州。我是耶鲁大学的教授，我写书，我才不想死在这里。”他越说越激动，之后抓起针管坐到墙角的椅子上给自己来了一针。他舒服地瘫在椅子上，还没 5 秒钟，旁边玻璃碎裂的响声就又一次让他受到了惊吓，他大叫着“苍天啊”抱头蹲在了地上，旁边的落地窗破了一个洞，玻璃碎了一地。

“约翰，在吧！”声音从街上传来。

“嗨，Dutch。”马斯顿侧身向下看，Dutch 带着他的人在楼下。

Dutch 听到马斯顿的声音，高兴



地说：“这就叫一石二鸟吧！你，和那个教授，我今天都要杀了。”

“为什么你要这样做？”

“不知道，运动吧，我想。”

“行吧。不如我出去，我们打吧？让教授离开，也让你的手下们回家和家人团聚。”

“听起来是个完美的计划，”Dutch 像作演讲一样，一边说一边左右踱着步子，“惟一的问题是，我的手下们，他们在很久以前就已经失去自己的家人了。我们不是小偷，约翰，我们在为一些东西奋斗。有点儿像你，不同的是我们为一个理想战斗，而不是只为我们自己。”

“那太美好了，Dutch，你一直都是一个优秀的演说家。”

Dutch 说够了，他决定让当前的情况有所进展：“那么现在你应该很友善地将那个学院派的家伙送出来了吧，我们要让他看看我们心中的人类学的艺术是什么。”

“我们怎么办啊？”教授用很小的声音对马斯顿说，生怕楼下的人听到自己说的话。

“我会把你交给他们，看着他们把你碎尸万段。”马斯顿说出此话，教授吓得一哆嗦。马斯顿赶忙补充：“说着玩的，”



教授被搞木了，“我们从房顶逃出去，送你回你的象牙塔去。”

教授连连道谢，马斯顿说：“咱们还没逃成呢，你还在这里呢，谢个屁啊。快跑。”

出门推开隔壁房间的门，一对男女正在床上调情，教授进来之后说了声你好转身关上门用衣柜堵住。谢顶了的中年男人不知所措，马斯顿指着他俩怒气冲冲地说：“你俩都别出声！”教授从窗户出去，由梯子爬上楼顶。

马斯顿跟着爬梯子来到楼顶，教授被 Dutch 的一个手下挟持了，掏出手枪死亡之眼干掉敌人后，用狙击枪清光四周屋顶上的敌人。通风扇旁有狙击枪子弹补给。之后跟着教授下梯子，跑过房顶跳到小巷中骑上马，跟着教授向 MANZANITA 火车站跑去，他说：“我要做下一班车离开这个鬼地方！实在不能太糟了！”

“至少你的下一本书的题材有着落了。”马斯顿说。

“我曾梦想着记录下古老西部的最后日子，那些浪漫、荣耀和高尚情操！结果却发现这里只有人们之间的相互残杀。”

“一直是这样的，教授。古老的西部还没死。”

“他们大部分人都是在居留地中长大的，接受过学校的教育，为什么结果还是这样？”

“因为他们的土地被夺走了，他们生活了数百年的土地。”

“那是为了他们好！让他们成为有生产力的农民，他们被赋予了信仰！”教授说，“我要回到刀子和叉子是人们用来吃饭的的地方，在那里人们不会用全部的时间想着怎么杀死对方。”

“你要回耶鲁吗？”

“呃……我还不能确定我目前能不能……”来到车站售票口，教授说，“终于到了，来一张通往文明社会的票，谢谢！”他走向列车，“我的研究算是完成了吧。野蛮之地没有文明。纽黑文市会为此颁发一块奖章给我。”他看着地面，“他们最好会给我……好了，再见，马斯顿先生。”教授给了马斯顿一个深深的拥抱，马斯顿的表情告诉我们他也许并不太需要这个文明人的温暖怀抱。

“祝你好运，亲爱的朋友。”教授说着上了火车。

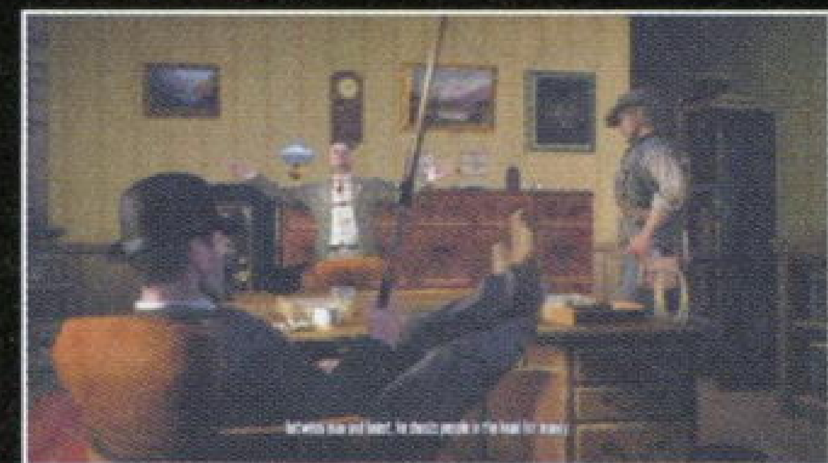
“再见了，教授。”

火车远去，驶向……

G AND YOU WILL KNOW THE TRUTH 你会知道真相

在市政厅，马斯顿和两个探员继续争执，希望他们放了自己的妻子和儿子，不过没有任何结果，Ross 说：“你就是一个活着没有任何意义的生物，绝望地抓住自己的生命，就像这个镇上其他的社会渣滓一样。”Ross 盯着马斯顿的脸，“我知道这挺难的。你仰慕 Dutch，他是个充满魅力的家伙。他就像那些东部的自然派作家，只是他做得有点儿过火，除了热爱花卉、动物、人与兽之间的和谐之外，他还为了钱打爆人们的脑袋。这就让他成了一个罪恶的杀人犯。我不是什么哲学家、理论家，不过只是因为他不喜欢这花朵，便从赏赞花朵跃变成射杀平民，这跨度也太大了。”他一边说一边在办公室里来回走着，最后停在举着步枪的 Fordham 身边，“我们，我和 Fordham，我们扮演坏人，我们要执行法规，这法规并不是完美的，但也不是彻底坏透了。”

“正是这样，有什么其他方法吗？”Fordham 说，他们像在说相声。



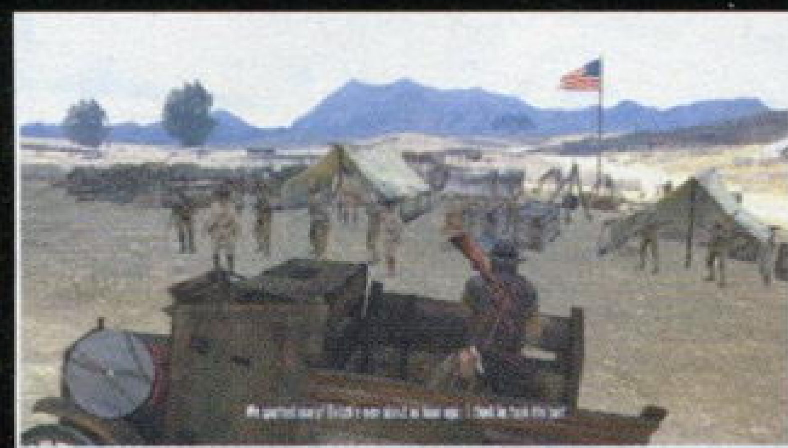
“我告诉你其他方法是什么吧，这并不复杂。就是一个人用他的枪与另一个人决斗。”Ross 用右手作了一个对决时的动作，“确实，文明也许很愚蠢，但是这另一种方式，马斯顿先生，那就是地狱。”

马斯顿说：“你们维护文明的方法，还有什么人们喜欢不喜欢花，还有所有你们之前说的乱七八糟的东西，就是绑架一个男人的妻子和儿子吗？”

“好吧，我知道这里有些矛盾。我也不会骗你。就像我刚才说的，我并不是什么伟大的理论家，在 Dutch 袭击了我们的军队和银行之后，我们要将他绳之以法。”Rosee 看着马斯顿，“你要帮我们吗？”

“我有选择的余地吗？”

“现在你既然提出来，我就告诉你——没有。”



“刚才那一通演讲算什么？”

“我也不知道，但是可以肯定的是，将之说出口的感觉很好。”

三人出了办公楼，探员坐进全副武装的小卡车的驾驶室，马斯顿上了后厢，里面是一挺重机枪。马斯顿站在机枪后面，镇上的人看到当街而过的武装卡车都交头接耳地议论着这种从未见过的杀人武器。军队在离镇不远的地方扎起了营地，并放出消息说里面贮藏了大量的弹药和食物，Dutch

的帮派需要持续的补给，这消息足够吸引他们出来。来到营地，驻扎的士兵说在一小时前发现了Dutch的一个手下，他们应该已经上钩了。探员将车开到阻击地点，前面有麻袋搭起的掩体，没等多久Dutch的人便骑着马冲过来。用加特林机枪扫射敌人，可以按方向键下在小地图上看清整个战场上敌人的分布情况。抵御住敌人第一波攻击后，敌人开始逃跑，Fordham开车驱赶，战车在崎岖的山路上行驶起来非常不顺畅。马斯顿继续控制战车上的机枪扫射，如果错过一两个敌人，但是已经开过去，就不要再回头射击了，优先消灭战车前方路上的敌人，否则会得不偿失。半路上会冲过来一辆装满炸药的马车，射杀两匹马或攻击马车车厢引起爆炸让马车停下，否则撞上就会车毁人亡。

进入树林间的小路，战车中了埋在路上的炸弹，被炸翻在地。

G AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE
那真相会给你自由

注：这个任务会在上一个任务中，战车被炸翻后自动开始。

马斯顿被甩出去很远，两个探员从被炸翻的车里爬出来，Ross一身血迹，西服也破损了："看来你的导师Dutch不想那么友好地对待他的学生了，他已经疯了。"

军队的上尉说："我想我们需要在太阳落山前抓住他。"

"正如你所说，"Ross说，"否则他就又逃之夭夭了。"

"如果我说不去呢？"马斯顿表示了反对，他今天已经受够了。

"那么在我杀你前，让我把现在的情况讲明白吧。我们现在仅剩的一个可以帮忙抓住Dutch的人，就是我们所知道的惟一一个了解他的人了——你的妻子。"

"没有那个必要。"马斯顿听到这个连磕都没打就同意了，"Ross先生，上尉，我们走。"

"上马，出发！"十人左右的马队一字排开，直奔Dutch在COCHINAY山上建的要塞。路程很长，通过森林，来到雪山，在Dutch的山寨前，所有人下马，上尉让一个士兵跑去把木门炸开，大家一起冲了进去。干掉通路上的敌人，在村落的大门前先不要冲进去，躲在上方的岩石后面用狙击枪可以干掉里面出现的大批敌人。也可以直接冲进大门，用加特林机枪干掉村子里的大批敌人，但是要小心不要误杀了美军。村子里的敌人都消灭后，在第二道门前与上尉汇合，他让一部分人留在村里照顾伤员，自己和马斯顿一起保护设置炸弹的士兵。攻击左右两边高处平台上冲出来的敌人，一段时间后大门被炸开。马斯顿看上尉也受了伤，决定自己一人去面对Dutch。



Dutch出现在前方高台上，他说："看来就剩你和我两人了，约翰。你应该乖乖待在家里。"说着他架起特林机枪射击。马斯顿躲在箱子后面。

"在我教给你一切之后，你竟然在为政府卖命！这让我感到耻辱。"

"我别无选择！"两人一边战斗一边说着，马斯顿先干掉了Dutch的两个守卫。

"永远都有选择，只是你根本就不想选择。"

"他们抓了我的家人。"

"你的家人？Abigail可以是任何男人的妻子，约翰。还有Jack，他也不过是另外一个妓女的儿子，就像你一样。"

用狙击枪射击Dutch身旁的一个油灯，火焰在他身边燃烧起来，Dutch被迫离开机枪跑进山洞。追上去，从左边的小房间由梯子上到刚才Dutch所在的平台，跑到对面进入山洞，来到山洞内一个宽敞的大厅里，Dutch爬上了高高的架子："你和我一样，你永远不能改变自己。"他说着用手枪向马斯顿开了一枪。从架子右边的梯子爬上去，Dutch继续逃着："你不能抹去历史，杀了我，你过去做过的一切也不可能抵消。这就是你没想清楚的地方。"



Dutch通过一条条梯子向上爬，最终跑出山洞，来到山顶悬崖边，无路可走，眼前的乌鸦吱呀吱呀地叫着向远方飞去。马斯顿也跟了上来，用枪对着身负重伤的Dutch。

Dutch转过身，先开口："再说一次吧。你好啊，约翰。"

"你好，Dutch。"马斯顿的毛瑟手枪指着一手捂住胸口的鬓角花白的老人。

"我们不应该总以这样的方法见面！"Dutch说。

"当然。"

"不过我有个计划，约翰。"

"你总是有计划，Dutch。"

"这次是个好计划。"Dutch将自己手中的银色左轮手枪扔在地上，他已经退到绝路，身后是山崖。

"我从未怀疑过。"马斯顿将枪揣进挎兜。

"我们不能永远与自然对抗，我们不能与变化对抗，我们不能与重力对抗，我们不能与任何事物对抗。而我的一辈子，我所做的惟一的事情就是战斗。"

"那就放弃，Dutch。"马斯顿说。

"但是我也不能投降，我不能反抗自己的本性。"Dutch穿着薄薄的单衣，这个老人在寒风中摇摆不定，"这是自相矛盾，约翰。你明白了？"

"那么我只能杀了你。"

Dutch的嘴角向上翘了一下，算是一个小小的微笑，之后悲伤的表情笼罩了他的整个脸庞："当我走了，他们只会再去寻找另一个怪物，他们必须如此，因为他们必须为他们得到的俸禄找些事情做。"

"那是他们自己的事情。"

"我们的时代已经过去了，约翰。"说完他绷直了身体，向后倒下去，从山崖上坠落，重重地撞击在下面的石头上，身体以奇怪的角度弯曲，最后落在雪地上，一动不动。马斯顿摇摇头，走进山洞。

来到山脚下，马斯顿站在浑身是血的Dutch身边一言不发。

Ross迈着优雅的步子走过来："那么最后你还是没把射杀他。"

"这个男人已经死了，Ross。"马斯顿看着Ross。

"确实，我能看看你的枪吗？"Ross从马斯顿手中接过毛瑟手枪，走到Dutch的尸体旁边，枪口对着Dutch，嘴中叼着雪茄看着马斯顿，手指扣动扳机，尸体胸口血花飞溅。Ross用左手夹住雪茄，说："相信我，这样一来报告看起来就更好了。"他把手枪丢还给马斯顿。

"你的妻子在上星期的监狱暴动中死了。"Ross慢条斯理地说。如同晴天霹雳一般，马斯顿立刻掏出枪对准Ross的头，手指扣在扳机上。

Ross举起双手，连连后退："我只是在说笑的，可爱的小男孩。他们已经被送回你在BEECHER'S HOPE的小农场了。"他放下双手，重新把雪茄放回口中，"他们安全得很。"

"最好如此。"马斯顿收起手枪，

Fordham走过来："谢谢你，马斯顿先生，为你所做的一切。我知道这对你来说并不那么好接受，但是我仍旧要说，你的国家引你为荣。"

"千真万确。再见了，约翰。别再惹麻烦了。"Ross转身走开，"走吧，Fordham。我们去打扰其他人吧。"

A THE OUTLAWS RETURN
归乡

马斯顿回到自己的农场，看到自己熟悉的家，他下马，呼叫着："Abigail，Jack，有人在家吗？"他盯着家门口，希望有人能推开门冲出来迎接他。

门开了，是穿着蓝色衣服的Abigail。马斯顿高兴地说："噢，亲爱的，没想到还有能再见到你的一天。"

妻子一言不发，快步走到马斯顿身前，对着他大声嚷道："你一点儿也不好，你个混蛋！"她咒骂着给了马斯顿一个响亮的耳光，"我以为你死了，我以为你死了，约翰。"她一拳拳打在马斯顿厚实的肩膀上，"你去哪里了？你去哪里了？"

这个刚刚出生入死的牛仔慌忙招架着，等妻子捶够了，他说："你知道我去哪里了，亲爱的，你知道。"

"你去见Dutch了，是不是？还有Bill？"

马斯顿点点头。

"你不是回去和他们鬼混的？"

"我已经结束了那种生活，就像你已经结束了你自己的一样。"马斯顿说，"他们怎么对你？"



"我能照顾好自己，约翰，"Abigail露出自信的表情，"有个守卫有一次想动我，但是我可没那么好欺负，于是他再也不敢了，也没有其他人敢。"

"咱家男孩怎么样？"

"像你我一样，他就像一个没有父亲关爱下长大的孩子一样。"

"这不公平。"

"那什么又是公平的呢？"

"一些树枝繁叶茂，其他的死去；一些家畜苗壮成长，其他的被狼吃掉；一些人生来富有……所有的一切都不公平。你懂的。"马斯顿说。

"我们在试着改变，我是说，那不也是你所希望的吗？"

"我们确实改变了，现在都结束了。"马斯顿张开双臂，两人紧紧拥抱。



饭呢，结果牲畜都丢了。”

“这可真是一个非常好的打招呼方式啊，为什么不给我一个温情的拥抱呢？”他说着伸展双臂。

“鉴于现在的情况，我没给你怀里来一颗子弹就不错了。你本来应该照顾好这里的。”

马斯顿听到了脚步声，他向一旁看去，“Jack，过来，Jack。”

“你好，先生。”Jack 如此问候。

“来。”马斯顿伸手将儿子拽到自己怀里，Jack 抱着自己的父亲哭着说：“鸡都被野狗吃了，强盗偷走了家畜，我努力了，父亲，我努力了。”

“别怪我，别怪我，孩子。”一个花白头发的老人走过来，大家都管他叫大叔（Uncle）。

“我没责备任何人，老头子。但是因为你还活着，这里有四张嘴等着吃饭呢，结果牲畜都丢了。”

“我已经尽力了……你知道，他们人太多了……我，我没喝酒！”他嘴边的胡子上沾着污垢。

“你应该在开口前想好用哪个借口。”马斯顿懒地和大叔继续争论了，对 Jack 说：“去房子里收拾一下东西，明早我们出发。我在 MacFarlane 农场认识了新朋友，我们去那里买些牲畜。”

第二天一大早，马斯顿 5 点多就起床，穿好衣服坐在床边，身边躺着熟睡的妻子。他探身想摸摸她的脸，被她用手推开。他带上牛仔帽出门，Jack 已经在门外等着了。一起骑马去 MacFarlane 农场，漫长的路程上父子两人谈了很多。关于 Jack 的理想，关于马斯顿的旅程，关于改变。当说到 Jack 长大后希望的工作时，Jack 说自己也许可以当一个商人。

“我一直以为你想当个作家呢！”马斯顿说。

“也许我能两个都当。一个富有的商人写出古老西部主题的小说。”

“你想做什么都可以，儿子，但是现在我们必须将精力集中在如何把食物摆上桌子才行。除非你计划在没饿死前的一两天里达成你理想中的文学境界。”



到了农场见到 Bonnie，她喜出望外：“上帝啊！我的眼睛在欺骗我吗？”

“我说过在一切都结束之后，我会回来的，MacFarlane 小姐。马棚失火那次，你记得吧？”

“我当然记得，只是我当时完全不信你说的。”Bonnie 笑着说，“那么你是为牲畜而来的？”

马斯顿跳下马：“是啊，我终于再次开始农夫的生活啦，或者……正在尝试，至少……”

“你会适应的，你已经学得够多了。来吧。”Bonnie 示意这一群牛就归马斯顿了。父子两人赶着 15 头牛回自己的农场，过了河之后，又前进了没多久就冲出一群偷牛贼。敌人超过 10 个，远远看到就要先动手为强了，如果被他们冲过来包围了就不好办了。干掉敌人后回到 Jack 身旁，继续赶着牛向家走。

J JOHN MASTIN AND SON

马斯顿和儿子

Jack 在农场旁边的树荫下读书，马斯顿走过去，问是一本什么书。Jack 说：“是一次西部的冒险，讲述人们在西部杀死未开化的红皮肤家伙和一个勇敢的男人为父报仇的故事。”

“很高兴你能享受这个故事。”马斯顿说，“说到冒险，要不要跟我一起去猎麋鹿（Elk）？一年中的这个季节，峡谷中的麋鹿个头最大。”



Jack 不知如何是好，比起他的父亲，他只是一个文弱的书生。

“相信我，虽然没有那么戏剧化，但是也有它自己的乐趣。也许你会看到我被巨大的野兽弄得混身是血。”马斯顿瞪大了眼睛说，“然后你就可以写一个故事了。”

Jack 笑出声来：“老爸，你太搞笑了。我都快忘记你曾是一个多么幽默的人了。”两人上了马，跟着名叫 Rufus 的狗向峡谷出发。“狩猎的诀窍就是要镇定和有耐心。要狩猎一只动物，就要像动物一样思考。”马斯顿交给儿子狩猎的技巧，这是他第一次带儿子狩猎，他要补上自己之前作为父亲未尽到的责任。

猎狗发现猎物后会加快跑动速度，跟上去，在地图上出现红点时停下来，用狙击枪射击前方那只未发现马斯顿父子的鹿。猎物倒下后上前剥下素材，继续跟着猎狗走，下一次是 Jack 出手了。发现猎物后跟上去，马斯顿不开枪，让



Jack 自己射杀一只鹿，再等他剥下素材，Jack 在鹿的尸体后面犹豫了一下，举起匕首，缓缓落下。

到 MANZANITA 的商店，按 B 和店老板说话，卖掉两份鹿肉（Elk Meat），之后带 Jack 回家。

Jack 觉得今天的狩猎很有趣，就像书中说的那么神奇，他已经迫不及待开始下一次冒险了。

J WOLVES,DOGS,AND SONS

狼、狗和儿子

Jack 在农场上练习射击，马斯顿走过去，他想起曾经在墨西哥，老牛仔 Landon 教给自己的。马斯顿说：“你有些紧张了。”

“我没有。”

“你的后背绷得太紧，这会让步枪跳动的。”Jack 又开了一枪，枪口大幅上挑。“你举枪的姿势有问题，”马斯顿说着伸手要接过步枪，“来，让我给你演示一下。”

“我不需要你为我演示，老爸。”Jack 倔犟地将枪撇向一边，“你给我演示完，之后你就又……又跑到不知道哪里去了……我最好还是自己教我自己。”他皱紧眉头。

“我哪里也不去。”

“不管你怎么说，老爸。”

“别这样。”

“对不起。”干巴巴地对话，两人之间的隔阂清晰可见，但是他们都在努力消除它。

沉默了大概半分钟，父亲想了个其他话题：“野狼曾经威胁过我们的牲畜，现在要去把它们吓跑，你愿意跟我一起来吗？两个人更安全一些。”马斯顿将 Jack 看成一个大人，给他足够的信任。

“好吧。”Jack 点点头。两人骑上马，跟着猎狗 Rufus，它会嗅出狼的位置。路上，Jack 说：“我会射击，你知道的。为什么还要把我当孩子一样对待？”

“这是父亲应该做的，我只是想照顾好你。”

“你不能在你适合做父亲的时候才决定如此，那其他时候呢？前一分钟你还在让我像个男人一样，下一分钟你又说我不过是个男孩。”

“需要适应一段时间才能让一切都回归正常。”马斯顿说。

“正常？我们的生活正常过吗？”

“我不知道，但是会好起来的儿子，我保证。”又骑了一小段距离，Jack 说：“对不起，老爸。我不是想那么情绪化，我很高兴你能回家，真的。只是，每次你离开，我都担心你再也不会回来了。”

“我发誓，如果我能选择的话，我从不会去任何地方。总之很复杂。一些事情开始了，你就要去完成它们。”

后来，又说到大叔（Uncle），他并非真的是马斯顿的叔叔，只是大家都叫习惯了，大概是因为他比所有人都老的原因吧。

杀死第二群狼后，两人决定回家，Jack 在杀了这么多狼之后非常兴奋，路上他憧憬着自己将来的生活，开玩笑说要和父亲两个人在西部冒险。马斯顿说：“你会拥有自己的农场，你可以读写，别浪费了你的生命，儿子，别过和我一样的生活。”

回到自家农场，马斯顿夸自己的儿子已经变成一个像样的猎人了，但是记得要远离麻烦。



J SPARE THE LOVE,SPOIL THE CHILD

用爱，溺爱孩子

马斯顿在农场的大树下点燃一支烟卷，这时候大叔跑过来急匆匆地喊着："约翰！约翰！Jack，你的狩猎传奇让他按耐不住，跑出去猎熊了，我没能拦住他。"

"一个小孩去猎熊，那东西会把他活生生吃了。你这个没用的老家伙！那是我儿子，"马斯顿说着向自己的马跑去，"如果他出了什么不测，你可要负责！"

骑上马跟着猎狗Rufus寻找Jack，一路上马斯顿大声呼喊着Jack的名字。

"好狗狗，快找到Jack。"他对一路凭着嗅觉前行的Rufus说，希望全部寄托在它身上了。

来到雪山顶，Rufus停下来，马斯顿下马，一只黑熊就在他的正前方。Jack躲在旁边的一块岩石后面，他看到马斯顿便大喊："老爸，救我！我受伤了！"

"别动，在那儿待着！"马斯顿说着，黑熊径直冲向他，用霰弹枪加死亡之眼放倒这只野兽。Jack站起身来，右手捂着左臂，脸上身上都是血。

"自己一个人跑到这里来，你脑子缺弦了吗？你只是一个男孩。"马斯顿看到儿子没有大碍，一边说一边气冲冲地扭头就走。Jack快步跟上来说："我不再是小孩子！我可以剥下一只麋鹿的皮，可以驯服马匹……"

马斯顿打断Jack的话："得了，我们回家吧。"

"坐稳了。"马斯顿伸手将儿子拉上马，"你还活着就很幸运了，你这个笨孩子。"

"我试着证明我自己，你一直说我读了太多的书，那样做不是一个真正的男人。"

"我从未说过那样的话。"

"我只是觉得如果我可以做一些你



喜欢的事情，也许你就不会再离开了。"

"儿子，我不会去任何地方。并且相信我，很长时间内，你们也不会去任何地方。"

回到家，Jack下马，他再次为自己的鲁莽道歉。"别太急着长大，儿子，长大并不像看上去的那么有趣。"马斯顿说，"当你能去猎熊时，我会带你去的。"

A PESTILENCE

瘟疫

在自己家里，Abigail正在厨房做饭。

"做什么好吃的那？"马斯顿问。

"还是这过去的15年来一直在做的试着毒死你的食物食物。"两个人还是那么喜欢斗嘴。



"没成功那。"

"还没成功而已。"

"实话实说，那味道坏到足以杀人了。"

"我一直都不是个做饭能手，但是我确实在尝试着做一个好妻子。在经过这么多事情之后，我觉得我们做得挺不错的。看看Jack，"妻子脸上露出温馨的笑容，"看见他，我就觉得上天在保佑我们。也许他会成就一番事业。"

"他是个好孩子，想做什么都行，并且不会去边境当个枪手杀人放火参加帮派。铁轨、政府、机动车和周围的一切，都印证着那种年代已经过去了。"

"他也不会娶一个跟着一群小贩到处奔波的孤儿。"

"如果他遇到你一样的人，我希望他会娶她。"马斯顿轻轻按摩妻子的肩膀。

"作为一个未受过教育的枪手，你还真得很会讨女孩子欢心呀。"

两个人沉浸在幸福之时，外面的乌鸦又开始吱呀吱呀的叫，Abigail指着窗外大喊："又是这些该死的乌鸦，它们又闯进谷仓了。你快把它们都赶走吧！"马斯顿趁Abigail离开灶台的时候，用手指沾了些汤，放到嘴中品尝，Abigail喊完乌鸦拍打着马斯顿的肩膀让他赶紧在乌鸦把粮食都偷完之前赶走它们，马斯顿连连说好："好的好的，我的天使。"

出来到农场，一群乌鸦停在高高的粮仓顶上，还有更多的乌鸦在空中盘旋，画面正上方的长条是谷物剩余量。首先装备弹药量最多的一把武器，使用死亡之眼一次锁定最大数量的停在粮仓顶的乌鸦，之后要尽量优先干掉靠近粮仓的乌鸦。如果是使用自动瞄准的话，很容易打到乌鸦，但是如果手动瞄准，推荐使用一个Moonshine之类的回复死亡之眼气槽的道具，消灭最多数量的乌鸦。消灭一定数量的乌鸦之后，乌群飞走任务完成。

A OLD FRIENDS,NEW PROBLEMS

老朋友，新问题

在自己家门口，妻子Abigail拿着一封电报走出来："约翰，我们接到一封来自叫Bonnie还是什么其他名字的朋友的电报。有什么事你没告诉我吗？"

"是啊，她是我的一个朋友。在我去找Bill的时候，差点没了命，是她救了我。"

"哦？你们两个有了互通信件的习惯，真不错啊！"Abigail看来吃醋了。

"上面怎么说？"

"我不知道……你知道我不识字。"Abigail生气地双手叉腰。

"给我看看。"马斯顿接过电报。

"你给我大声念出来！"

"我才不会藏藏掖掖的呢！"马斯顿展开电报坐在台阶上，"马斯顿先生，我们需要一些谷物，紧急，象鼻虫和飞蛾糟蹋了全镇的粮食，你能帮忙吗？"马斯顿说着看看身旁的妻子，"不是那么浪漫的请求，对吧？"

"我想不是……"妻子思考了一下，"她救过你的命是吧，那你应该去帮帮她和她的家人。我们有一堆装好袋的谷物放在粮仓旁边，这是大叔在我们不在时惟一没能偷走的东西。"

"好，没问题。"说着，马斯顿起身准备出发。

"早去早回，"妻子说，"对了，约翰，她长的什么样子？"

"我觉得有点儿像你。一个生活在男人的世界中的女人。"妻子嘟起嘴，噗噜了一声以示抗议，挥挥手回了屋。马斯顿将谷物装上马车，坐在马匹后面正准备出发之时，妻子大喊着跑过来："等等，约翰！我改变主意了，我要跟你一起去。"说话间已经自顾自地和马斯顿并肩坐在了马车上，"等什么呢？我们快出发吧！"

在限定时间内赶到了MacFarlane农场，Bonnie在杂货铺旁迎接："你们终于来了！太感谢了！我们几乎失去了今年所有的收成。"

马斯顿招呼道："MacFarlane小姐，这是我妻子，Abigail。"

"你什么时候学得这么绅士啦？"妻子看着马斯顿下车。

"很高兴见到你，马斯顿夫人。"Bonnie说。

"我也是。还要谢谢你救了我丈夫的命。"Abigail坐在马车上居高临下似的说，"还要谢谢你教了这只迷途的羔羊一些礼貌风度。"

"我可没教他任何事。我觉得改变一个男人可不是什么容易的事情，看看我父亲就知道了。"

Abigail笑道："人是会变得，MacFarlane小姐。约翰和我比所有人都相信这个。"

之后三人又闲聊了一会儿，说到Abigail的做饭手艺之类的事情，没有太多要紧事。卸完货马斯顿驾车驶出农场，Bonnie站在路中央看着马车远去的背影，重心放在左脚上，右脚脚尖在土地上画着圈，若有所思。过了好一会儿，她才回到房子里。



马斯顿和妻子赶着空马车原路返回。"她很漂亮，"妻子说，"你一直想当个农场主，她应该正适合你，一个完美的农场女主人。"

"我已经有一个农场主的妻子了。"马斯顿自然说的是Abigail。

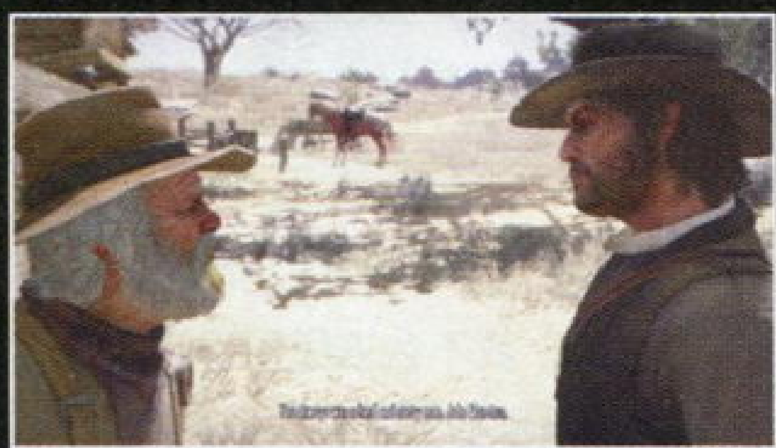
"我只是说着玩呢。我喜欢她，很高兴她救了你的命，至少大多时候这样觉得……只是她在看到你的时候脸比夕阳晚霞还红。"之后又说到Bonnie的漂亮农场，自己家的小农场，马斯顿有信心让自己的农场变好，但是妻子仍旧担心政府的人某一天还是会来找这个前帮派成员的麻烦。

马斯顿说："我总是相信自己可以摆脱一切，有时候我觉得这是愚蠢的想法。也许Dutch、Bill和Javier才是真正诚实地对待自己。"

"你不是完美的，约翰，我当然也不是。但是你比他们好……也许我们不能改变，但是我们要努力，为了Jack也要努力。即使我们要重新再来一百次，也比过回过去那种生活要好。"

可是Jack的情绪则时好时坏，Bill和Dutch叔叔，他们曾经是他的家人，但是现在Jack如果问起，父母都无法回答，Jack在帮派中长大，被绑架，他经历了这个年纪的男孩不应该经历的一切，现在是父母将一切重新带回正路的时候。回到自己的农场，妻子亲吻马斯顿的脸颊，然后下车回家中做饭。

U BY SWEAT AND TOIL
辛勤劳作



阳光充足，大叔正躺在地上睡觉。马斯顿上前踢了他一脚。“我起来了，”他抬头说了一句话之后又倒下继续打鼾。又踢了一脚。这次他才站起身来：“感谢上帝让你回来了，一个老人在午后的温暖阳光中睡觉是世界上最坏的勾当！”大叔对马斯顿将他叫醒这件事非常不满。

“你想长睡不起吗，大叔？那样我就能少浪费点儿食物了。”

“你一直都是一个苛刻的讨厌鬼。”大叔说着转头要走。

“你一直都是一个没用的小偷。我们的牛呢？你把它们赶到牧场去了吗？”

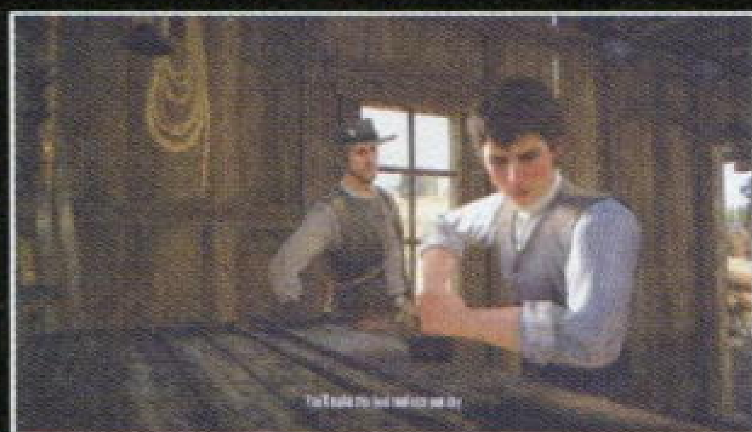
“挑一个上了岁数的人的错很简单，虽然简单但是不那么光彩。”虽然错了，但是大叔嘴上可不认错。说完，大叔骑上马去赶牛，马斯顿也跟上去一起把牛赶到牧场。大叔在前面带路，马斯顿在后面赶，途中大叔从马上摔了下来，牛群没人阻挡，开始狂奔，马斯顿快马加鞭跑到前面让牛群停下，最后才安全到达目的地。

U A CONTINUAL FEAST
连续的盛宴

大叔在农场高处用望远镜观望远方，发现了一群野马，现在农场的生意还不那么景气，去套些野马回来何乐而不为。骑上马跟着大叔向野马群奔去。每次驯服一匹马之后，大叔都会用自己的套索套住，驯服三匹马之后跟着大叔回家。



J THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED
最后一个要被消灭的敌人



马斯顿进入工作间，Jack 正在使用刨子刨平一块木板。马斯顿夸儿子：“这些工具你真是用得得心应手啊，现在我和你妈照顾这个农场，总有一天，你接手之后肯定会将这里建设成整个州里最漂亮的农场。”马斯顿坐在工作台旁边的木桶上，点燃一支烟，抽了一口，“只是要学好打枪，否则被什么野兽吃掉就完了。”

“这可真有趣。”Jack 有些不耐烦总听老爸的冷笑话。

“谢谢，儿子。”马斯顿也感到没趣，应了一句便将视线转到其他地方，继续抽着烟。想了一会儿，又说：“马上就到鹌鹑大量出现的季节了，到时候我们可以开心开心。”

Jack 一手叉腰，侧脸看着父亲严肃地说：“你有没有打枪之外的爱好，老爸？”

“呃，还没发现呢，但是我一旦发现了一定会第一时间告诉你。也许有一天你会将这写进书里。”

“是啊，也许我会那样……‘约翰·马斯顿不再打枪的日子’。”说着 Jack 还作了一个打枪的手势。

“虽然我不懂文学，不过我想那应该卖不出去，人们喜欢看打枪之类的故事。”

“也许你说的对，老爸。”

“对了，你知道那种能飞上天的机器吗？”马斯顿又找了一个话题。

“当然，所有人都知道。我听说他们明年会带一台那样的机器到州里进行巡回演示。那机器能把人类变成天使。”

“那机器能把人类变成天使。”马斯顿一字一句地重复了一遍。这时，一直站在窗外用望远镜看着远方的大叔喊马斯顿快出去，Jack 也跟着马斯顿一起走到室外。马斯顿接过望远镜看了一眼，转身对 Jack 说：“快进屋去，把所有的房门都锁好，不管发生什么事情都不要出来。听明白了吗？不管发生什么！”

“好的。”Jack 不知道发生了什么，但是马斯顿如此严肃且神情紧张，便转身离开。

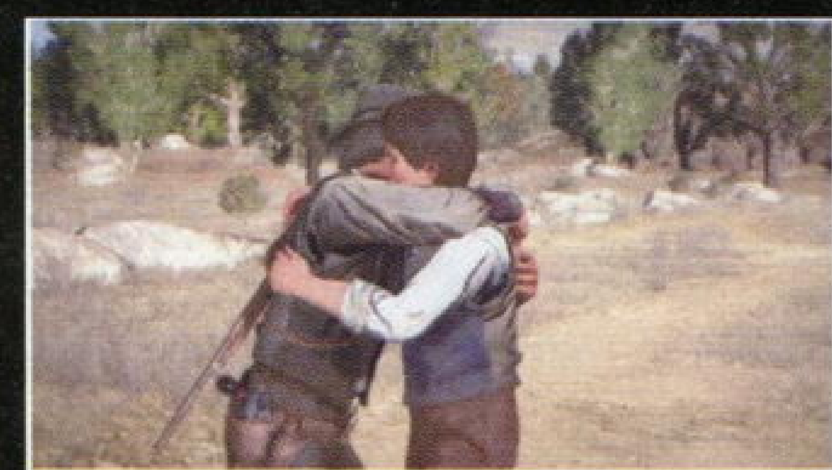
“过来一下，儿子。”马斯顿叫住刚走出去两步的 Jack，他紧紧地将儿子拥抱在怀里，“不管发生什么，锁好门，让你母亲也躲在房子里面。对我承诺，对我承诺你会这样做。”大叔回过头用悲伤的眼神看着这对父子。

“到底是谁来了？”Jack 问。

“一些老朋友，我和大叔会搞定一切，你记得我说的话，明白？快进去！快！”马斯顿指着房子。Jack 不再多问，转身进屋。

马斯顿站在大叔身旁说：“老家伙，看来这次要做一次彻底的清算了！”

敌人已经冲了过来，借助小车干掉正面的所有敌人之后跑回屋里，妻子和儿子不知所措。马斯顿让他们继续躲好，说还会有更多的敌人过来。但是 Jack 拿了步枪，还是跟父亲来到外面迎敌。三个男人站在自己家的门廊上，远处大批人马到来。



先用装弹数多的步枪加死亡之眼在马队未接近前干掉大批敌人，之后要注意从左侧冲过来的敌人，他们会跑到右边，及时消灭。战斗中大叔中枪倒在地上，消灭所有敌人后马斯顿说：“我会带你活着离开这里的。”

“看来我是走不出这道门廊了。”他一边咳着血一边说，“带着 Jack 和 Abi……离开……不用管我了……”说着猛烈地咳了一声，便不省人事。Jack 大声叫喊着，不敢相信眼前的一切。马斯顿摸了摸大叔脖子上的血脉说：“儿子，我们现在对他也无能为力了。”说完带着儿子进屋，跟妻子说，“我们要离开农场了，你们往马棚跑，我掩护你们。”三人走出房子，都最后看了看大叔，之后马斯顿干掉四周涌过来的敌人保护家人，等妻子和儿子进入马棚自己也跟上去，让两人上了一匹马，说：“你们找地方躲起来，我会跟上去的。往前跑，别回头，不用担心我，明白？现在走吧！”

坐在马背上的妻子对马斯顿说：“你要小心，别出事。”马斯顿拉住妻子的手，妻子俯下身来，暂别的吻。

“我爱你。”马斯顿松开手。

“我爱你。”

马斯顿用力拍了一下马的屁股，看着家人远去之后转身轻轻地将马棚的门推开一道缝，从门缝中看到外面扎成一堆的十几个敌人，他们的枪口都直直地指向马斯顿。

马斯顿关上门，闭上眼睛，深深地吸了一口气，攥紧了拳头。然后推开门，挺着胸膛走出来，面对眼前的敌人，掏出手枪，枪声响起，对面的几个人倒下，其他人都连续扣动扳机，数秒钟后，对面停止了射击，马斯顿身中数枪，鲜血染红了衣服，用最后一丝力气站在地上，大口地喘着气。他想将右手的左轮手枪再次举起，却无法握紧枪柄，手枪落在地上，他也倒下，双膝跪地。对面的 Ross 将手枪收入怀中，掏出一支雪茄叼在嘴里，附身擦燃一支火柴，点燃雪茄。马斯顿向后仰倒在地上。Ross 看着这个男人，摇了摇头，挥手示意身边的四名老探长和一群士兵离开。

路上，听到密集的枪声的 Abigail 对 Jack 说：“你听到了吗？我们要回去找你父亲。”

“我们走！”Jack 掉转马头。回到农场，Abigail 扑倒在丈夫的身上失声痛哭。Jack 扶母亲起来，紧紧地抱住她。

妻儿在农场旁立了一块木制墓碑，上面写着：

约翰·马斯顿
1873-1911
至爱的丈夫和父亲
“和平制造者之眷顾”

数年之后。西部的雨水依旧，墓碑上布满了裂纹，一个男人站在墓碑前，身后背着一支步枪，带着黑色的牛仔帽。他沉默了一会儿，转身离开。在已经变成灰色的墓碑旁，一支新的十字棕色墓碑前有一束紫色的小花，墓碑上写着：

Abigail Marston
1877-1914
永远活在我们的心中



REMEMBER MY FAMILY
记得我的家人

注： 最后这个任务并非如之前的主线流程任务一样，而是一个陌生人任务（STRANGER），完成上一个任务“THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED”之后出现。接任务的人在BLACKWATER镇的火车站，在地图上显示为一个问号，靠近后按B与他对话，之后按着暂停菜单上的大地图中的标记将任务一步步进行下去，之前为到过的目标地点会以紫色原形表示，到过的话是一个问号图标，也许有可能会同时有多个陌生人任务开启，将准星对准问号后会出现任务名。

Jack，继承了父亲的一切，一个人在西部的荒野上闯荡了几年，是时候为父报仇了。

回到BLACKWATER镇，在车站旁遇到一个穿着西服带着礼帽和眼镜的陌生中年人，他是一个联邦探员，Jack问他是否知道一个叫Edgar Ross的探员，男人说：“Edgar Ross，我们不是朋友，但是他很出名，他为自己赢了很多徽章，不过一年前已经退休了，后来他和妻子搬到LAKE DON JULIO的木屋中去了。很幸运的一个人，在这种垃圾场一样的地区打击犯罪，是时候休息一下了。”Jack谢过这个男人，起身去找Ross。



在新奥斯汀中部的DON JULIO湖边，找到Ross的新家。一个老妇人坐在木屋前的长椅上，Jack过去打了个招呼：“打扰一下，夫人。”

“你好啊，年轻人。”老妇人回应，“你来这里做什么？和家人一起到湖边玩吗？”

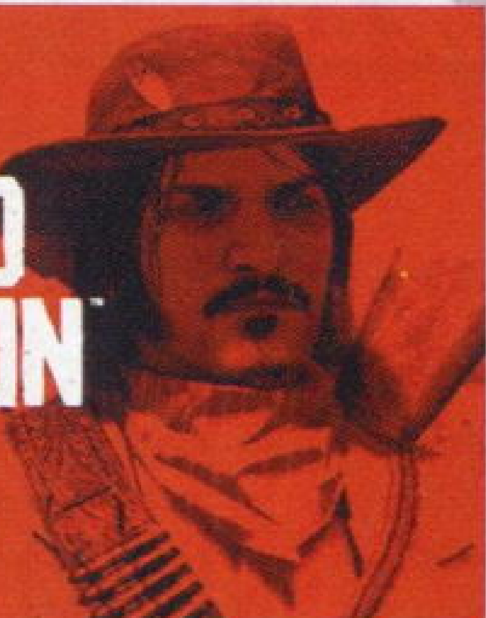
“不，夫人，我是来给Edgar Ross送一封信的。”

“我的丈夫啊。即使退休了，联邦警局还是不肯放过他，反而更加多事。”Ross的妻子说着站了起来，她以为Jack是政府派来给他送信的，她开始自顾自地抱怨，“Edgar将自己生命中最好一段时期交给他们，他们应该让他退休后享享清闲的福分的。直到让焦虑杀掉这个敏感的男人之前，他们都不肯停手。”说完这些她转过身对Jack说，“抱歉，我不应该在你面前这么生气。我并不是说这些都是你的过错。”

其实她真的不应该跟Jack抱怨这些，Jack问道：“他在哪儿呢？”

“他和他的兄弟Phillip去SAN LUIS RIVER（圣路易斯河）南边狩猎去了，”说着，夫人坐回椅子上，“小心点儿过河，他们说那河很危险。”

“我会小心的，夫人。不用担心，我肯定你的丈夫会好好的。”Jack如此说，心中其实想的是“我会好好的‘照顾’他”。说完Jack转身离开，夫人长长地叹了一口气，她如果知道Jack此行的目的，她一定不会那么沉着地坐在原地叹气。



SAN LUIS RIVER就是分开新奥斯汀和墨西哥的那条河，现在Ross在墨西哥那边。Jack骑了马过去，果然在河岸边有一处营火，两个木架上挂着刚刚猎到的鹿。一个老人坐在旁边擦拭着自己的霰弹枪。Jack走过去问：“你好，先生，狩猎的结果如何？”

“还不错，年轻人。猎到一些兔子、野狗和麋鹿。”老人说着站起来，“还在为我家的客厅寻找更好的奖杯（指猎物标本做的挂饰）。”

“我这里有一封给Edgar Ross的信，你认识他吗？我从他妻子那里听说他来这边了。”

“我当然认识他，我是他兄弟！他去河岸边猎野鸭了。一定是很重要的信才会跑这么远送来吧。”老人如是回答。

当然，非常重要，Jack回答：“是的，先生，真的非常重要。我把信送给他就会回家去了。”

“你最好完事儿就赶快离开，别看到他坏的一面！他脾气出了名的烂。”

说完，Jack骑马离开，找到河边的Ross（不要试图直接掏枪杀他，否则会直接任务失败）。Ross对着河面的猎物扣动霰弹枪扳机，射失了，他大声地咒骂着。

Jack下马问：“打扰一下，你是Edgar Ross吗？”

Ross侧脸看了看这个年轻人：“我认识你吗？”

“很抱歉打扰你，我有一条口信要传达给你。我叫Jack Marston，你认识我父亲。”

Ross抬起枪向Jack走了两步，笑着说：“明白了。我认识你父亲。

“我是为你而来的，Ross”

Ross走上河岸，胶鞋趟着河水，哗啦哗啦，“你这个小孩，以为你逮到我了吗？”

“你杀了我的父亲！”

“你父亲自己选择的生活杀死了他自己。”

“你杀了他，我看到了。你指使他为你做那些肮脏的活，然后像杀一只狗一样射杀了他！”

Ross将霰弹枪立在地上像拐杖一样撑在右手手掌中，左手指着Jack说：“我一样会杀了你，你这个垃圾！在我杀你之前赶紧滚开！”他挥了挥手。

“我哪里也不去，老头！”

最后的对决，马斯顿的儿子Jack和退休探员Edgar Ross。Jack掏出父亲留给自己的枪，将子弹送进Ross的脑袋，Ross像一只野狗一样倒在河边，帽子落入水中。Jack看看手中的枪，心中默念父亲的名字。将手枪收入枪套，转身离开。不再回头。

研究部分

完成度100%！

单人模式100%完成率是大家追求的终极目标，在游戏时做的很多事情都会计算到完成度上，下面是所有与完成度有关的游戏内容。





分类	数量	单位百分比	占总百分比	备注
第一章任务	24	1	24	—
第二章任务	17	1	17	—
第三章任务	16	1	16	—
套装	9	0.5	4.5	9套包括：Elegant Suit、Bollard Twins、Reyes' Rebels、Rancher、Treasure Hunters、U.S. Army、Poncho、Banditos、U.S. Marshal。
帮派窝点	7	0.5	3.5	7个帮派，TWIN ROCKS、TUMBLEWEED、GAPTOOTH BREACH、FORT MERCER、NOSALIDA、TESORO AZUL，包括Solomon's Folly
赏金猎人	20	0.1	2	需要捉拿的通缉犯有20个，新奥斯汀8个，墨西哥8个，西伊莉莎白地区4个。
挑战达到5级	4	1	4	—
挑战达到10级	4	1	4	—
稀有武器	5	0.5	2.5	五种稀有武器为：Mauser Pistol、LeMat Revolver、Carcano Rifle、Evans Repeater、Semi—automatic Shotgun。购买的商店参见上期杂志。
打工	5	0.5	2.5	MacFarlane、Chuparosa和Blackwater的守夜任务（Nightwatch）；Ridgewood Farm、Chuparosa的驯马任务（Horsebreaking）。完成即可。
迷你游戏	6	0.5	3	包括扑克（POKER）、黑杰克（BLACKJACK）、戳手指（FIVE FINGER FILLET）、丢马蹄铁（HORSESHOES）、大话骰子（LIAR'S DICE）、掰手腕（ARM WRESTLING）。全都完成一遍。
边境地图（FRONTIER）	1	3	3	边境地图完全探索可以靠买地图并使用后发现，也可以骑马到访。
墨西哥地图（MEXICO）	1	2	2	如上
北部地图（NORTH）	1	1	1	如上
陌生人任务	18	0.5	9	总共18个，游戏进行到一定程度后陌生人（STRANGERS）出现在地图上。需要注意的是：I Know You这个陌生人任务在“A TEMPEST LOOMS”主线任务完成后出现，必须是约翰·马斯顿才能完成，所以如果在通关前不完成这个任务就没办法完成了。
房子	13	0.154	2.002	购买所有的13栋房屋

挑战 CHALLENGES

单人游戏中一共有 4 种挑战，在游戏中达到该挑战第一级条件时才会开启。在暂停菜单的 JOURNEY 中的 CHALLENGE 一项中查看。达到 5 级和 10 会得到特殊的能力或奖励。

挑战	5 级奖励	10 级奖励
生存专家	生存地图效果持续时间两倍	收集花朵后制造一个回复死亡之眼气槽的道具
狩猎大师	可以购买 Buffalo Rifle	收集猎物身上的素材制造一个回复生命的道具
神枪手	在家和营地可以补充更多弹药	射击命中目标时死亡之眼气槽回复量增加

生存挑战 SURVIVALIST

开启条件：采一朵 Wild Feverfew

生存挑战要求玩家采集相应的花朵，达到一定数量完成当前等级。在开启生存挑战新等级后，从此时开始采摘下列数量的花朵才算达成要求，条件满足后该级别完成，升到下一个级别。采集到背包里的花朵可以在商店出售，即使当前挑战还未完成，卖掉花朵也算已经采到了，也就是采集的动作是挑战的计数点。在大地图上经过可以采集的花朵时，小地图上会显示一个小花的图标，走远后图标就会消失，使用购买的 SURVIVALIST MAP 可以显示地图上的花朵，方便采集！不过地图有效时间为 10 分钟，先到达所要采集的花朵所在的大致区域再使用道具吧！

级别	要求	地点
1	6 朵 Wild Feverfew	HENNIGAN'S STEAD 和 CHOLLA SPRINGS
2	6 朵 Desert Sages	GAPTOOTH RIDGE
3	4 朵 Red Sage	RIO BRAVO
4	8 朵 Prickly Pears	PUNTA ORGULLO
5	7 朵 Woolly Blue Curls	PERDIDO
6	8 朵 Butterfly Weeds	DIEZ CORONAS
7	10 朵 Hummingbird Sage	TALL TREES
8	12 朵 Prairie Poppies	GREAT PLAINS
9	15 朵 Golden Currants	GREAT PLAINS
10	10 朵 Violet Snowdrops，之后再采集其他所有花朵各 2 朵	TALL TREES

第十级挑战先要采到 10 朵 Violet Snowdrops，之后需要采集之前的 9 种花朵各两种，需要玩家回到曾经的区域去采集，地点仍旧如上。

狩猎挑战 MASTER HUNTER

开启条件：杀死一只 Coyote 并剥取

狩猎挑战，前几级并不难完成，第 5 级开始，猎物数量变少，和花朵一样，剥取到的物品就可以直接卖掉，剥取时就已经完成计数。需要收集制定物品的 4、6、7 级挑战，需要在挑战开启时重新收集，之前收集到的不算。别忘了使用诱饵（BAIT），在猎物会出现的地方使用之后躲起来等猎物出现，后面的几个“传说中的”猎物使用诱饵更容易引出。狩猎剥取的素材，到离剥取地点越远的商店出售，价格越高。

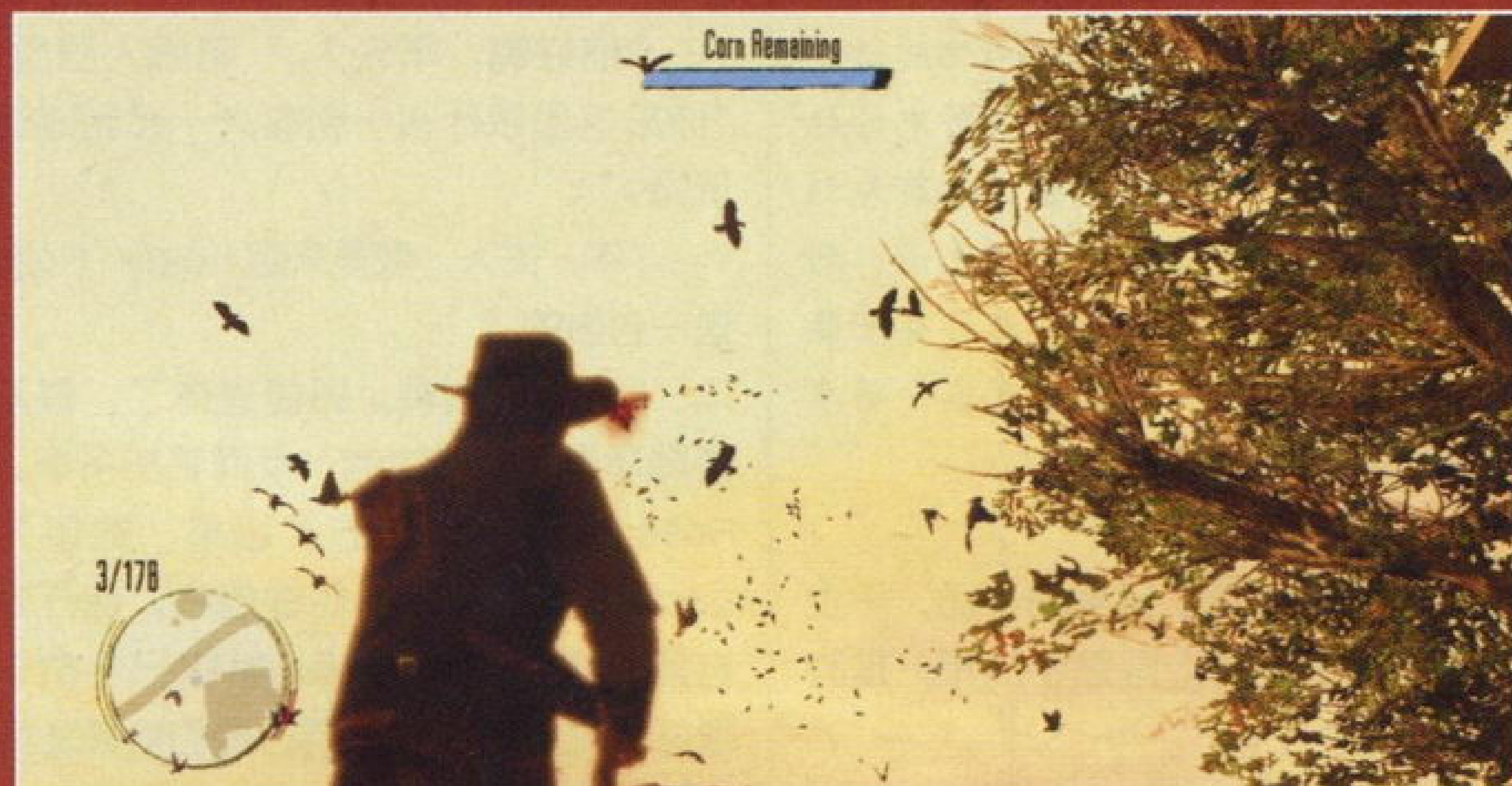
级别	要求	备注
1	杀死 5 只 Coyote（野狼）并剥取	—
2	杀死 5 只 Deer（鹿）并剥取	—
3	使用匕首（KNIFE）杀死 5 只 Wolf（狼）并剥取	—
4	收集 5 个 Boar Tusk（野猪的长牙）和 3 个 Armadillo Carapace（犰狳的甲壳）	—
5	使用匕首（KNIFE）杀死两只 Cougar（美洲豹）并剥取	可能有美洲豹出现的区域 RIO BRAVO、FORT MERCER、CHOLLA SPRINGS 北部、GAPTOOTH RIDGE 北部、GREAT PLAINS 西部和南部
6	收集 5 个 Raccoon（浣熊）素材和 5 个 Skunk（臭鼬）素材	浣熊经常在 TALL TREES 出现，臭鼬经常在 RIO BRAVO 和 DIEZ CORONAS 出现，这些动物一般在晚上活动
7	收集 5 个 Elk Meat（麋鹿肉）和 5 个 Bighorn Skin（洛矶山羊皮）	经常在 TALL TREES 出现
8	使用匕首杀死一只 Bear（熊）并剥取	经常在 TALL TREES 出现
9	在 OJO DEL DIABLO 寻找传说中的 Khan（美洲虎），杀死它并剥取	
10	在 AURORA BASIN、STILLWATER CREEK 和 NEKOTI ROCK 寻找传说中的 Lobo（狼）、Gordo（熊）、Brumas（熊），杀死它们并剥取	



神枪手 SHARPSHOOTER

出现条件：杀死一只飞鸟

射杀猎物，比起“狩猎挑战”，寻找它们就很容易了，重要在战斗。需要不上弹、不换枪的挑战比较有难度，推荐使用当前上弹数多的武器。死亡之眼很重要，回复气槽的道具要用到，用匕首杀死目标的任务最好带着伤药。打掉帽子可以是平民也可以是敌人，缴械就去找敌人吧。最好在帮派窝点完成这些挑战，不会被通缉。



级别	要求
1	射杀 5 只野生飞鸟
2	射杀 5 只兔子
3	射杀 5 只 Coyote（野狼），前提是它们不能伤害到你
4	在移动的火车上射杀 5 只飞鸟
5	用一条死亡之眼杀死两只不同种类的野生动物
6	射击打掉两个人的帽子
7	杀死 3 只熊，每次只用一发子弹爆头击毙，近距离霰弹枪命中熊双眼之间
8	射击打掉两个人的帽子，打掉两个人的武器（缴械）
9	不上弹、不换武器的前提下杀死 6 个野生动物（也包括鸟类）。推荐杀飞鸟，比如端掉帮派窝点后会来寻觅食物的秃鹫，使用子弹数量多的武器，配合死亡之眼
10	不上弹、不换武器的前提下打掉 6 个人的武器（缴械），推荐在 GAPTOOTH HIDEOUT（帮派窝点），隧道中的敌人会保持在你的前面，可以选择毛瑟手枪，带好回复死亡之眼气槽的道具！

财宝猎人 TREASURE HUNTER

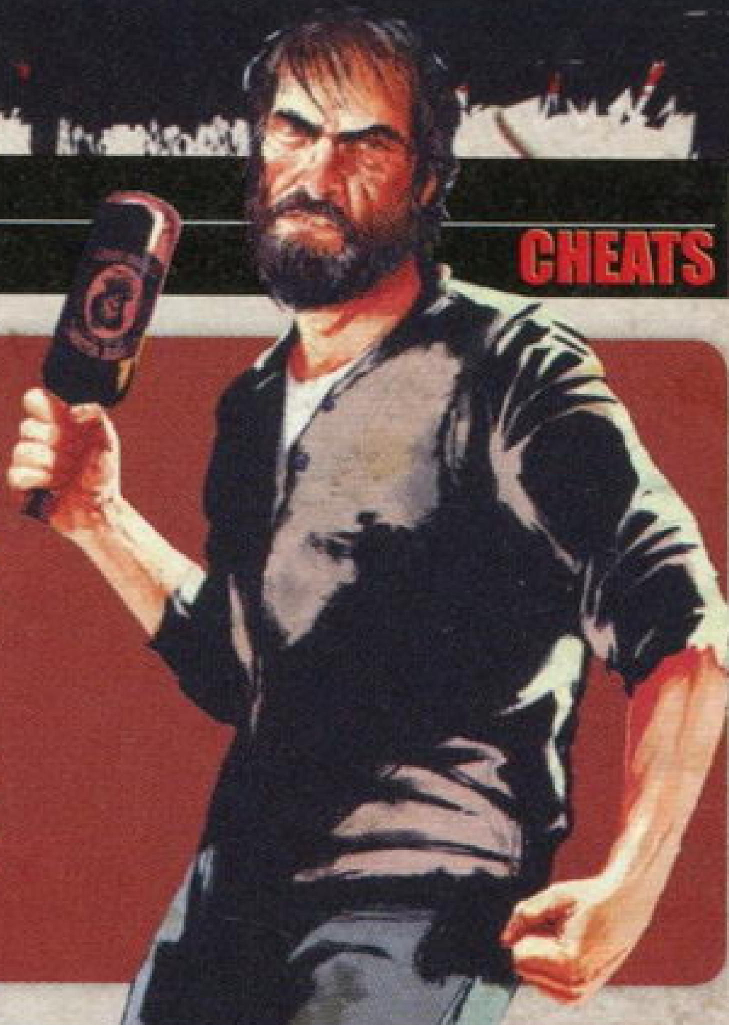
开启条件：在野外随机出现的特殊事件，从一群强盗手中救出一个驾马车的陌生人，一般会在城镇外大道边上发生。救下该陌生人后，和其对话会得到第一张藏宝地图，此时财宝猎人等级1，之后，按照藏宝图的提示到地图相应区域的隐蔽角落寻找宝藏，每找到一个宝藏都会提升一次等级，也就是说找到第九个宝藏时升到10级。每次找到宝藏除了升级外，还会增加角色的声望，达到5级时可以免费乘坐STAGECOACH。10级时得到财宝猎人的背包（Treasure Hunter's Satchel），所有消费品的携带数量上限翻倍。每张藏宝图都提供局部的手绘图案或各种笔记的路线，在地图的具体位置未标出，下面给出从1到9的全部九个宝藏所在的大地图的大致位置，以1到9这九个序号标出。



纠正 上期杂志的攻略中，错将骑马时停马的按键和第三级死亡之眼发动后锁定目标的按键写成了 LB（L1），正确的按键是 RB（R1）。LB（L1）是打开武器选择菜单。为您带来的不便深表歉意。

实用秘技

CHEATS



选择游戏的 OPTION，进入 CHEATS 一项，按 Y 可以输入密码（注意！逗号后面要加空格才有效），确定后如果正确就会在栏目中出现该秘技，选为 on 打开，off 关闭，代开后即可获得相应效果。开启密码特效后无法存档，也无法获得成就，但是只要再重新提取之前的记录就会恢复完全正常的情况。因此可以在记录后随便玩玩，体验一下"欢乐"。

效果	密码
降低通缉赏金	THEY SELL SOULS CHEAP HERE
不会被通缉	I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM
开启棕色滤镜（画面效果）	THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS
获得 FAME 声望值	I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS
马的耐力无限	MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES
无敌	HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK
控制角色变为 Jack	OH MY SON, MY BLESSED SON
变出一辆马车	NOW WHO PUT THAT THERE?
变出一匹马	BEASTS AND MAN TOGETHER
发现所有区域	YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES
解锁全部帮派套装	YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?

成就 / 奖杯



成就 / 奖杯	取得方法	点数	奖杯
That Government Boy	完成任务"Exodus in America"	10	铜
Land of Opportunity	完成任务"The Assault on Fort Mercer"	30	铜
Sons of Mexico	完成任务"The Gates of El Presidio"	40	铜
No More Fancy Words	完成任务"An Appointed Time"	20	铜
The Benefits of Civilization	完成任务"And the Truth Will Set You Free"	90	铜
A Savage Soul	完成任务"At Home with Dutch"	10	铜
Into the Sunset	完成任务"The Last Enemy That Shall Be Destroyed"	100	铜
Nurture or Nature?	完成陌生人任务"Remember My Family"	50	金杯
Austin Overpowered	单人游戏中完成 Twin Rocks、Pike's Basin 和 Gaptooth Breach 的帮派窝点任务（HIDEOUT）	25	银
Evil Spirits	在单人游戏中完成 Tumbleweed 和 Tesoro Azul 的帮派窝点任务（HIDEOUT）	25	银
Instinto Asesino	单人游戏中完成 Fort Mercer 和 Nosalida 的帮派窝点任务（HIDEOUT）	25	银
Bearly Legal	杀死 18 只熊并剥取素材	5	铜
Buckin' Awesome	驯服全部三种三星马（Kentucky Saddler、American Standardbred、Hungarian Half-bred），驯服后会有商店出现可购买新商品的提示	10	铜
Bullseye	在任意游戏模式中爆头数累计达到 250	20	铜
Clemency Pays	活捉一个通缉犯	10	铜
Dastardly	用套索套住一个女人，绑起来，放到铁轨上并目睹她被火车压死	5	铜
Exquisite Taste	在武器商店购买一种稀有武器	10	铜
Fightin' Around the World	单人游戏中，在每个酒吧用近身攻击击倒一个人	5	铜
Friends in High Places	单人游戏中，用赦免信（PARDON LETTER）解除自己身上超过 5000 美元的通缉赏金	10	铜
Frontiersman	在单人游戏中的任何一个挑战（CHALLENGE）中达到传奇等级（10 级，LEGENDARY RANK）	20	铜
Gold Medal	在单人游戏中，在一个战斗任务中获得金牌（Gold Medal），在 STATS 的 MISSION 栏中可以看到评价，爆头率、完成时间和命中率三个条件均达到标准才能获得金牌	25	铜
He Cleans Up Well!	获得 ELEGANT SUIT	10	铜
Heading South on a White Bronco	在单人游戏中骑着 Hungarian Half-Bred 马躲过美国警长（US Marshals）的通缉，需要达到一定的通缉赏金，然后在美国区域内的荒野上转圈，随机出现的追你的执法者可能是美国警长。	5	铜
High Roller	在扑克迷你游戏（Poker）的一局中赢得超过 2000 的筹码	10	铜
In a Hail of Bullets	在任何游戏模式下使用手枪或左轮累计杀死 500 个敌人	20	银
Long Arm of Marston	在任何游戏模式下使用步枪或霰弹枪累计杀死 500 个敌人	20	银
Man of Honor/Chivalry's Dead	达到最高声望等级（FAME），达到最高或最低荣誉等级（HONOR）	25	铜
Manifest Destiny	在单人模式中杀死 GREAT PLAINS 的所有南美野牛（BUFFALO），不会刷新的出来，都杀掉	5	铜
More than a Fistful	在单人模式中总共赚取 10000 美元	10	铜
Mowing Them Down	在任何游戏模式中使用加特林机枪杀死 500 人	20	银
No Dice	不失掉一个骰子的前提下赢得一次大话骰子（LIAR'S DICE）迷你游戏	10	铜
On the Trail of de Vaca	在单人游戏中发现地图上的所有区域，在 STATS 中可以查看三个大区内区域发现情况，在所有商店购买地图并使用就好了	10	铜
Redeemed	在单人游戏中达成 100% 完成率	100	金杯
Spurred to Victory	不在马栓上更换新马的前提下完成 20 个主线任务	10	铜
Strange Things are Afoot	完成一个陌生人任务（STRANGER）	10	铜
People are Still Strange	完成 15 个陌生人任务（STRANGER）	25	银
The Gunslinger	使用专家瞄准模式（EXPERT）将敌人爆头（OPTION 的 CONFIG 中将 TARGETING MODE 调成 EXPERT）	5	银
Unnatural Selection	在任何游戏模式中杀过所有种类的动物	20	铜
What About Hand Grenades?	在丢马蹄铁（HORSESHOES）迷你游戏中套中一次铁标杆	10	铜
以下为只有在线模式中才能开启的奖杯			
Go Team!	在公开的基于组队制的多人竞赛游戏中让自己的队伍连续获胜 4 次	20	银
Have Gun Will Travel	在公开的 FREE ROAM 房间中一次性完成所有歹徒我点任务（HIDEOUT），不能换房间	20	银
Hit the Trail	在公开的 FREE ROAM 房间中早上日出后（7AM）从 BLACKWATER 骑马出发，在晚上日落前赶到 ESCALERA	10	铜
How the West Was Won	在多人模式中达到最高等级 50 级。单人技术高的话可以去刷 Twin Rocks 的 Gang Hideout，一次最快 1 分钟多点可以拿 2000 多经验（注意连击和时间），多人的话推荐 PIKE' S BASIN 的帮派窝点，2 人的话最快 2 分 37 秒一人可以拿 1800 多经验另一人可以拿 1600 多经验。	20	银
Most Wanted	在公开的 FREE ROAM 房间中，通缉等级达到全民公敌（PUBLIC ENEMY，1000 赏金），之后坚持 10 分钟并成功摆脱通缉，找一个房间守口比较容易实现，推荐在地图右上角的 BLACKWATER 带梯子的房顶上（在单人模式记录点的正对面的那家店）	10	铜
Red Dead Rockstar	在公开的多人游戏中杀死一个 Rockstar 员工或杀死一个拥有此成就的人	10	铜
Posse Up!	在多人模式中建立一个团队（POSSE）并加满团队成员（包括自己在内总共 8 个人）	10	铜
Slow on the Draw	在公开的 FREE ROAM 房间中的一次帮派窝点任务中助攻 10 次。这个需要和其他玩家配合，要拿成就的玩家对着敌人先开一枪（别打死）然后另一个玩家再把其杀死，先开枪的玩家得到 2 分算是成功一次，推荐地图右下方 TESORO AZUL 的帮派窝点来完成。	10	铜
The Quick and Everyone Else...	在多人模式中，进入公开的 FREE ROAM 房间，按 Back 键选"Free For All Matches"模式后连续赢得三场比赛胜利即可。	20	银
Legend of the West	取得其他所有奖杯	–	白金

纠正 上期杂志的剧情流程，"AN APPOINTED TIME"任务中，"对决中战胜小队长之后，为马斯顿割开捆住双手的绳子"为笔误，应该是"对决中战胜小队长之后，马斯顿为 Reyes 割开捆住双手的绳子"。

文 心如止水 编 晴天 美编 木仙



魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	NBGI	策略角色扮演
NDS スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル		日版
2010年5月27日发售	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作为“《超级机器人大战原创世纪》系列”的原点之作，相隔14年后的NDS版再次让曾经体验过SFC版的FANS感动不已。本次的研究将带领大家重温这款作品的精彩内容，除了全分支路线外，机师和机体的收集相信也能助大家在最短的时间内完美本作。

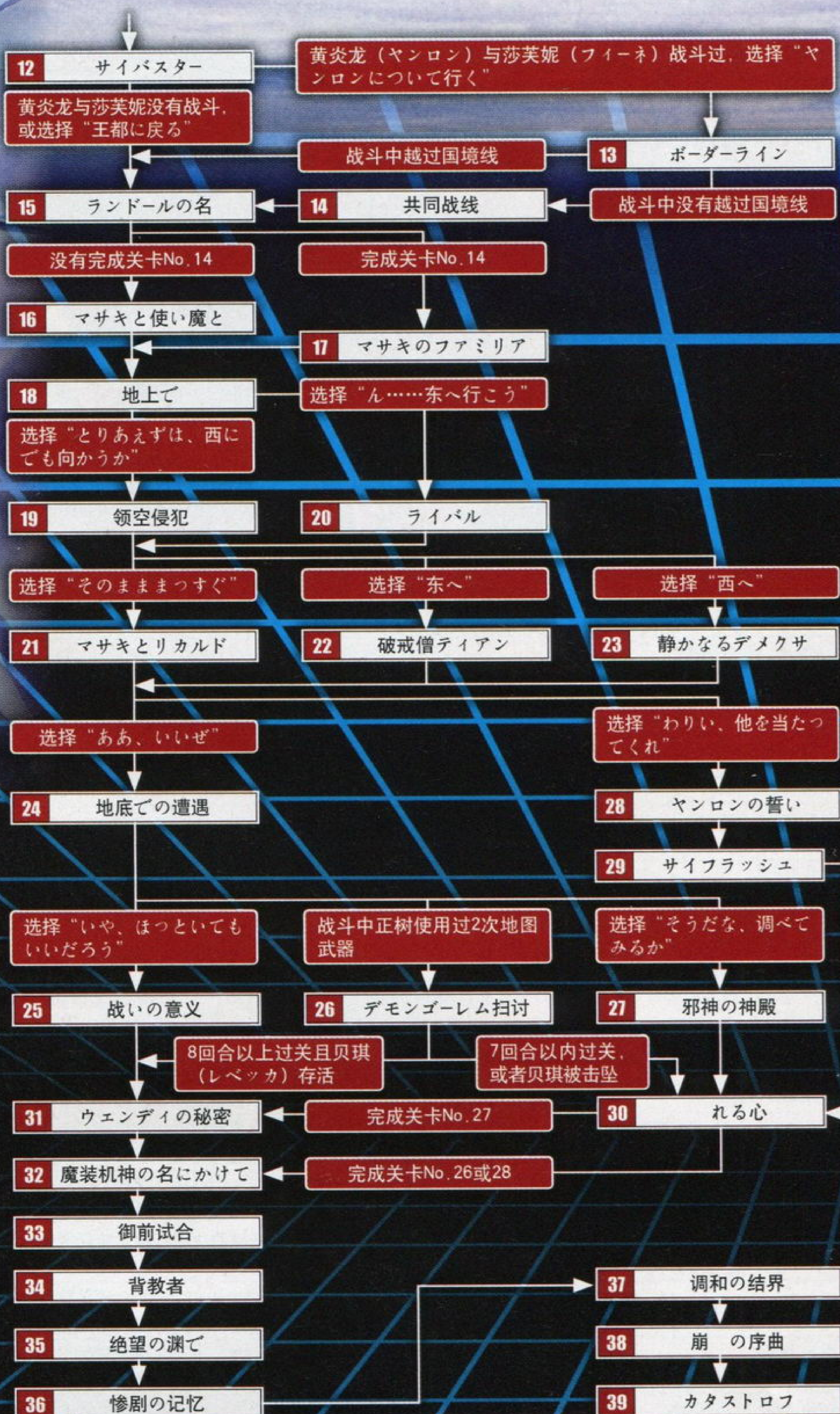


全分支路线

整个游戏共分为两章，根据玩家在不同关卡的选择，主线流程的顺序也会发生变化。以下的流程示意图中，不同关卡前的数字只是为了方便玩家进行区分，并不代表实际流程的进行顺序，建议参照后方的资料来收集特定的机师或机体。

第一章







第二章

剧情选项里选“……しょうがねえなあ”
1 メモリアル・デイ
选择“ダメだ。プレシアには早すぎる”
完成第一章关卡No.31
2 ベッキーとの再会
没完成第一章关卡No.31
8 さすらいのプレシア
3 ペンダント
4 リュ-ネの想い
5 不稳な空气
在完成第一章关卡No.20的情况下，选择“ちっ、どうするか……”或者全灭敌人过关
在没有完成第一章关卡No.20的情况下，选择“ちっ、どうするか……”或者全灭敌人过关
选择“そうかい、なら力ずくでっ！！”且敌方剩下1架机体过关
6 脱走兵
9 传说の剑圣
14 勇者デメクサ
16 バゴニア领内
选择“神殿を调べない”
选择“神殿を调べる”
10 バゴニアの暗
15 邪神の气配
17 リューネの气持ち
18 うごめく阴谋
关卡No.8中没有发生战斗
关卡No.8中过发生战斗
过关后艾丽丝（エリス）死亡
过关后艾丽丝生存
11 里切りの代偿
12 悟りの境地
7 ロドニー救出
13 トライアングル・ラブ
完成关卡No.13
19 ヤンロンの修行
51 精灵界の修行
关卡No.8中没有发生战斗
完成关卡No.6和8
20 试练の神殿
关卡No.8中发生战斗
21 プレシア合流
关卡No.6中艾丽丝死亡
关卡No.6中艾丽丝生存
52 ジノとプレシア
53 プレシア特训
24 造反
22 クーデター
54 志士、意气に通ず
25 奇袭攻击
23 ただ一国のためでな
26 バゴニアの思惑
关卡No.6中艾丽丝死亡
关卡No.6中艾丽丝生存
55 シュメルとロザリー
42 ラセツの野望
击坠罗多尼（ロドニー）过关
27 恶鬼ラセツ
43 悲しきシモーヌ
说服罗多尼
29 复讐のエリス
28 悲しみのエリス
56 ファングの真意
选择“……わかったよ、好きにしな”
选择“认めねえぜ、そんな事はよ”
44 カークスの遗产
30 野望の清算
罗多尼和艾丽丝成为同伴
57 ウェンディの苦悩
罗多尼和艾丽丝没有成为同伴
没有完成关卡No.21
完成关卡No.21
33 囚われの剑圣
31 复仇鬼ゼッ
58 17番目の魔装机
45 野心、果てしなく
34 ロザリーの泪
32 复仇は谁のために
46 ウェンディの悲剧
正树未与獠牙发生战斗，但獠牙被击坠
59 イスマイル强夺
正树与獠牙（ファング）发生战斗并没有将其击坠
35 ファング绝叫
47 バゴニア内乱
36 イスマイル暴走
60 起死回生
48 テューディの怨念
37 非情の天使



全机师一览

日文	中文	加入方法
マサキ＝アンドー	正树	必定加入
テュッティ＝ノールバック	迪蒂	
ホワン＝ヤンロン	黄炎龙	
ミオ＝サスガ	贵家澪	
リューネ＝ゾルダーク	琉妮	
セニア＝グラニア＝ビルセイア	塞莉亚	
ゲンナジー＝I＝コズイレフ	根纳吉	
プレシア＝ゼノサキス	普蕾西亚	
ザシュフォード＝ザン＝ヴァルハレビア	扎修	
リカルド＝シルベイラ	利卡鲁德	必定加入但第二章不能使用
ゼオルート＝ザン＝ゼノサキス	泽欧鲁特	
マドック＝マコーネル	马托克	
シモーヌ＝キュリアン	希莫努	①第二章关卡No.43中不攻击希莫努 ②第二章关卡No.45中让正树说得
		完成第二章关卡No.28并选择“认めねえぜ、そんな事はよ”
ファング＝ザン＝ビシアス	獠牙	①第一章关卡No.20的比赛中胜过獠牙，如果全灭敌人需选择“ま、俺も运がよかったのかもな” ②第二章关卡No.56中让正树说得
		①第一章关卡No.20的比赛中胜过獠牙，如果全灭敌人需选择“ま、俺も运がよかったのかもな” ②完成第二章关卡No.35时獠牙仍生存
レベッカ＝ターナー	贝琪	第二章关卡No.53中加入
		第二章关卡No.2中加入
サナン＝ティアンプラサート	迪安	第二章关卡No.12中加入
アハマド＝ハムディ（アハマド）	阿哈默德	第二章关卡No.46的第二回合时，总回合数低于250加入
シーエ＝デメクサ	德梅克萨	第二章关卡No.15中加入
ジノ＝バレンシア	基诺	第二章关卡No.54中加入
ロザリー＝セルエ	罗莎莉	①第二章关卡No.55中先将リブナニッカ+击坠，再将罗莎莉的机体HP削减到一半以下 ②完成第二章关卡No.58过关后加入，此时如果獠牙已经成为同伴，则其不作为战斗单位
ロドニー＝ジェスハ	罗多尼	完成第二章关卡No.27时没有击坠罗多尼
エリス＝ラディウス	艾丽丝	第二章关卡No.28中用罗多尼说得艾丽丝两次
シュウ＝シラカワ	白河愁	第二章关卡No.63中加入
サフィーネ＝グレイス	莎芙妮	第二章关卡No.63中加入

机体必杀技

为了更有效地消灭敌人，建议玩家优先满足以下的条件来学会特定机体的必杀技，注意其中部分必杀技升到满级后还会出现强化版。

机体	必杀技	属性	学习条件
サイバスター	乱舞の太刀	格斗	第二章关卡No.20或51中出击且过关后生存
ガッデス	フェンリルクラッシュ	射击	
ヴァルシオーネR	圆月杀法	格斗	
グランヴェール	火风青云剑	格斗	第二章关卡No.19中击坠两架デモンゴーレム
ジャオーム	罪と罚	格斗	完成第二章关卡No.31后等级超过42
			第二章关卡No.53中击坠3架以上的敌机
ザムジード	カッシーニの间隙	射击	第二章关卡No.20中出击且过关后生存
	五郎入道正宗	格斗	二章关卡No.51中出击且过关后生存
ソルガディ	ジャハンナム	格斗	完成第一章关卡No.31
ギオラスト	だるま落とし	格斗	第二章罗多尼成为同伴
ファルク	ダモクレスの剑	格斗	第二章德梅克萨成为同伴
ザイン	ファタ・モルガーナ	格斗	第二章希莫努成为同伴
ラストール	裁きの雷	格斗	第二章基诺成为同伴
ディンフォース	ティー・カウ・コーン	格斗	第二章迪安成为同伴
ガルガード	雷冥剑	格斗	第二章关卡No.60开始时扎修的等级超过41
ジェイファー	虚空斩	格斗	第二章獠牙或罗莎莉成为同伴
ディアブロ	绿の墓標	射击	完成第二章关卡No.8，且普蕾西亚成为同伴
	くるみ割り人形	格斗	完成第二章关卡No.31时等级超过42
			第二章关卡No.53中击坠3架以上的敌机
ラ・ウェンター	ラヴァージェット	射击	第二章贝琪成为同伴
フェンター	白の默示录	射击	第二章艾丽丝成为同伴
ウィーゾル改	ダークネスボンテージ	射击	①第二章关卡No.19中不被グランヴェール的地图武器攻击到 ②第二章莎芙妮成为同伴

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE



降价，新机型！本届 E3 公布了不少好消息。其实降价和新机型对于普通玩家来说意义是一样的，那就是现有机型会降价。不过国内游戏市场一向脱离世界大环境，国外降价要想反映到国内来，还得一段时间。这其实是没有办法的事情，因为在国外卖游戏主机是赔钱的（任天堂的硬件除外），厂商是卖一台亏一台，硬件上的亏损由软件来弥补。但在国内，软件基本上以 D 版为主，所以游戏店要想赚钱就得靠硬件，所以价格始终比国外要高。大家骂归骂，这个基本道理还是应该心中有数的。

市场风向标

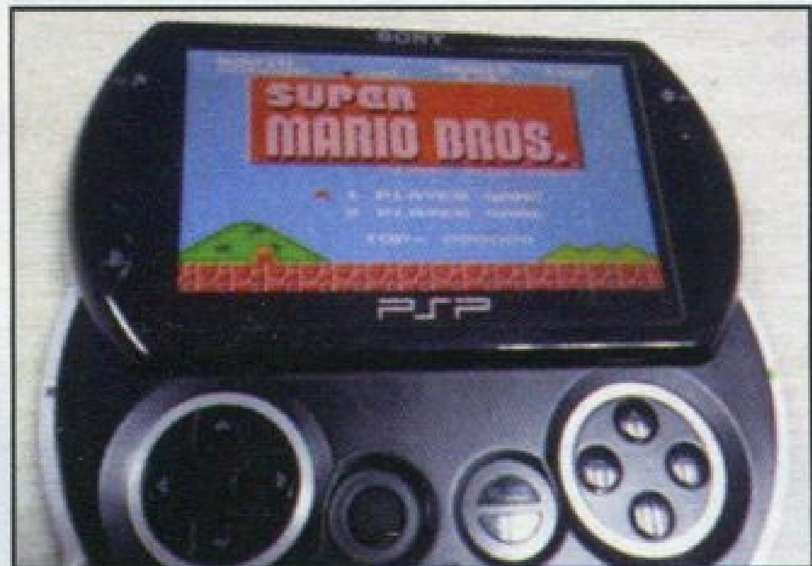
提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1600 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通中国风 PSP 厚硅胶套	58 元
	总计	1836 元
	近期推荐购入指数	7

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 最近半个月的 PSP 经历了封关货源不足和可破解主机逐渐减少的双重困难。一方面因为封关的影响，这段时间的 PSP 货源很难得到补充，部分商家通过囤货来增加自身利润，导致了市场上的破解 PSP 价格趋高，不过这点对于玩家还是较小的影响，另一方面最主要的涨价因素还是 5.03 系统可破解主机已经越来越少的问题，这是玩家和商家都不得不面对的一个严峻问题。因为即便是封关，只要过了这段时间，主机的价格也会逐渐稳定下来，但可破解主机越来越少对于主机价格的影响就是不可逆转的趋势了，所以这半个月的可破解 PSP-3000 从 1500 元直接飙升到了 1600 元，涨价幅度有 100 元之多，而随之带来的问题就是 PSP-3000 的销量加速下滑，大部分地区都已经处于有价无货的状态了，玩家询问价格的多，但实际购买的少，所以当价格再次涨到 1600 元之后，商家的报价就基本稳定下来了，相信近段时间的可破解 PSP-3000 还会稳定在这个压力带上，最高的价格不应该超过 1700 元，因为这是 PSP-3000 降价之前的最高点，此次涨价只是因为 6.20 系统破解不利造成的，但系统破解终究会是无法逆转的大趋势，只不过这是时间上的问题而已。不过可破解 PSP-3000 的销量下滑反而促进了普通 PSP-3000 的热销，近半个月不可破解的 PSP-3000 销量差不多是可破解主机的两倍，可见大部分玩家对于破解还是有信心的。现在不可破解主机的报价在 1150 元左右，和可破解主机差了 400 元之多，如果你的资金不富裕，还是可以考虑普通 PSP-3000 的，当然不可破解的主机里还包括 PSPgo，PSPgo 在最近一段时间里迎来了比较大的变动，国外玩家 lan.st 成功的获取了 PSPgo 主机的 key 加密钥，这应该是 PSPgo 破解的关键一步，lan.st 在某种情况下掌握了 PSPgo 中的一个 kernel exploit，然后利用它帮助 HBL loader 转存了 kernel memory，从而得到了 PSPgo 主机的 key，要知道当前的可破解 PSP-3000 都没有攻破过 preIPL 获取到 key，所以 PSPgo 很可能在今后的一两个月内迎来完全破解，从而和 PSP-2000 一样变成可完全破解的主机，所以 PSPgo 也很有可能在近段时间有一些小的价格波动。总体上讲，目前的 PSP 购买焦点主要还是集中在不可破解主机身上，玩家尽量多多关注破解信息，以此来决定购买时机和购买机型。



▲PSPgo通过之前的《啪嗒砰》漏洞已经可以运行模拟器了。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1600 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1150 元
PSP go（不可破解）	1600 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1650 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
	总计	2168 元
	近期推荐购入指数	10

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 X360现在已经成功地取代了 Wii，成为国内家用机市场上销售比重最大的主机之一，出货上目前大部分商家以日版为主，因为日版主机比起其他版本的主机在价格上有不少优势，而玩家也看重这个优势。当然除了日版机之外，富裕的玩家还可以考虑购买韩版X360，前段时间市场上就到货了一批精英版的韩版主机，这部分主机的价格比港版精英主机略微便宜一些，大概在2300元左右，而且韩版主机还有不用改电源的优势，整体上比较方便。本届E3公布了新型号的X360，想必有不少玩家都感兴趣。不过目前新X360尚未公布亚版的发售时间和价格，而且据以往的经验来看，新X360能否破解还是个未知数。想在暑假前出手的朋友不用担心。



▲这个东西以后会成为X360玩家的标配吗？

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1650 元
X360 主机（港版，A）	1750 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元



@ 我的 X360 是 08 年初购入的港版。一周前某天估计有 32 度左右，朋友用我的机器玩了一下就和我说怎么出现了红圈，我定睛一看，电源那里的四个灯，好像先是全红，之后就只有一个灯是红色，但是红色的灯按照顺时针转了大概一圈后最终定格为左上，左下，右下红。之后我就马上和朋友说不要玩了并想立刻关机，未料想朋友直接按电源，接着机子重启，灯又变回了原来的黄绿色了，而且也能进入正常的开机和系统画面，不过我还是不敢游戏，立刻按导航键关机。请问这个症状是三红吗？我现在应该怎么做？｜樱花抄｜

当电源指示灯左上、左下、右下显示为红色，的确就是我们常说的“三红”，不过造成这个故障的原因有很多，不一定就代表你的主机到了无法挽回的地步。再加上你重新启动机器后，能够正常进入系统操作界面，应该也表明这只是暂时的主机硬件故障，没有必要过于担心。今后如果再遇到相似的情况，你可以根据官方的指示进行操作：出现“三红”提示后，在按住同步键（记忆卡插槽下方的白色按钮）的同时，按下主机的出舱键一段时间会看到有不同数量的指示灯在闪烁，这就代表第一个错误代码（四个灯都闪烁代表数字0），接着放开出舱键再按下，重复该操作直到获得一组 4 个数字的错误代码，最后再与下面的代码进行比对即可：

错误代码	故障原因	解决方法
0001	电源故障	更换电源，确定通电情况下电源上的指示灯为绿色
0002	网络故障	重新连接网络线，并确认网络能够正常使用
0010	主机过热	确保散热装置的八个螺丝是否拧紧
0011	–	–
0012	–	–
0013	–	–
0021	光驱故障	确认光驱正确连接，或重新刷写固件
0022	GPU过热	关机冷却一段时间再开机
0110	内存错误	
1003	硬盘错误	确保硬盘正确连接到主机
1010	硬盘故障	更换新的硬盘
1022	视频错误	更换一根新的视频连接线
0102	未知错误	GPU脱焊引起的三红，最严重的主机故障，即使重新焊接也无法达到彻底修复的作用

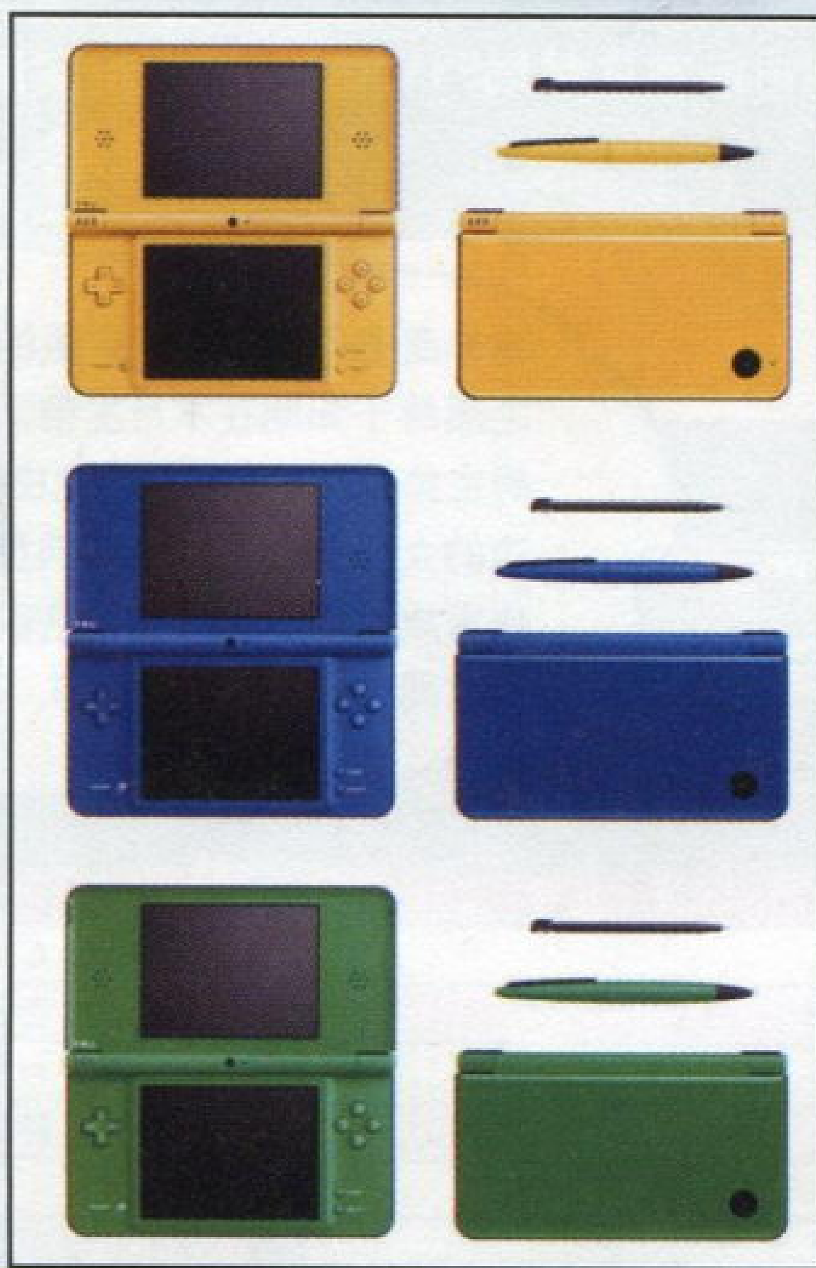
问题小卖部邮箱 question@ucg.cn

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1198 元
烧录卡	Hyper-R4i	58 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
保护包	北通中国风晶透 NDSi 保护水晶盒	58 元
总计		1420 元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 不可否认NDS现在已经进入了主机生涯的末期，除了游戏数量上有了大幅度的锐减之外，任天堂也在游戏主机的价格上作出了让利，这和当年NDS发布前任天堂对GBA SP的降价如出一辙，所以这次NDS主机的价格调整也进一步佐证了N3DS即将在E3上公布的消息。对于这次的价格变化，任天堂的具体方案是，将NDSL从16800日元（约合人民币1256元）改为开放价格，NDSi从18900日元（约合人民币1413元）减到15000日元（约合人民币1122元），NDSi LL则从20000日元（约合人民币1496元）降低到18000日元（约合人民币1346元），这等于将主机的现有价格向下调整了一个档次，让NDSi LL主机的售价和降价前的NDSi相当，NDSi则降到NDSL的价位上。这次降价将会在6月19日起在日本实施，北美目前暂时还没有消息，估计在E3上宣布的可能性较大，至于国内的行货主机，不出意外的话也将在近段时间进行小幅度的价格调整，届时玩家将可以以更为低廉的价格买到行货的NDSi主机。除此之外，任天堂还将在降价的当天推出三款NDSi LL主机的新颜色，它们分别是蓝色、黄色和绿色，喜欢彩色的玩家可以在近段时间去电玩店预定一下。烧录卡方面，备受瞩目的DSTwo已经在大部分城市上市，不过并没有掀起太大的波澜，而Hyper-R4i则在近段时间针锋相对地更新了全新的固件内核，功能上新增了硬件反烧录、即时金手指、图文混排即时攻略等主打功能，原先的即时存档引擎也更新为第5代3D即时存档引擎，并且自带了“R4游侠”金手指编辑软件，以此能更方便地让玩家对金手指进行编辑，目前Hyper-R4i的价格只有不到58元，这和高价DSTwo形成了鲜明的对比，对于近段时间购机的玩家，可以观察一下Hyper-R4i这款不错的烧录卡。



▲即将发售的几种新颜色NDSi LL主机。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1198 元
NDSi 主机（日版）	1250 元
NDSi LL 主机（日版）	1450 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30 元
黄金 DSTTi（1.4）	48 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper-R4i（1.4）	68 元
M3i Zero（1.4）	168 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版,120GB）	2360 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2480 元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一只、电源线一条。

点评 家用机市场上，PS3 的售价一直比较稳定，最近一段时间也是如此，基本维持了上一阶段的报价，目前来看，玩家如果没有特殊需求的话，尽量还是等到 E3 展之后再考虑购买 PS3，因为之前曾经说过，北美的新型“CECH-2101A”主机很可能会给 PS3 带来成本上的节约，同时 SONY 的 E3 发布会究竟会对市场造成多大影响还不得而知。所以玩家不妨观察半个月再购买也不迟。至于 PS3 的破解情况，现在的 Geohot 已经杳无音信，让人有些怀疑他是不是已经放弃了 PS3 的破解，不过国外的网站还是爆出了 PS3 的其他漏洞，这个漏洞是游戏《使命召唤 4》联机模式漏洞，在网上联机时玩家会以很快的速度从地图的一边快速移动到另一边，类似的漏洞也在《使命召唤 6》里出现过。这个漏洞很有可能用来运行欺骗程序绕过签名验证，然后再向系统里写入破解系统来运行游戏，这和目前破解 PSP 的方式是十分类似的。至于这种方式到底有没有可行性，还要等段时间才能知晓了。

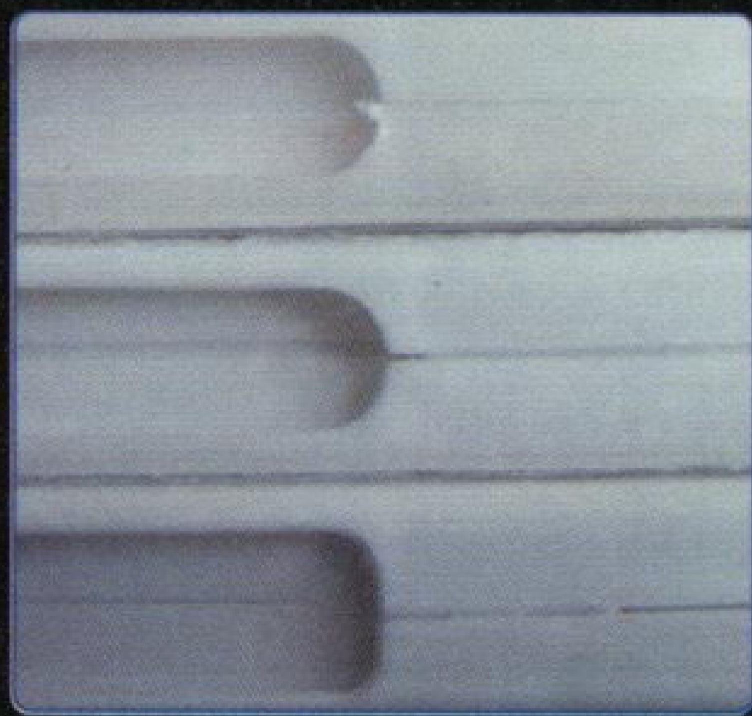
主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版,120GB）	2360 元
PS3 Slim 主机（港版,250GB）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

硬件短波

上期曾经说到 Wii 主机的周边配置上泛滥着大量的假货，这其中以 Wii Fit 最为严重，所以在这期的软硬兼施里我们就简单的教大家一下如何分别组装和原装的平衡板，以防在购机的时候上当受骗。首先在 Wii Fit 光盘的包装上，组装精仿的人体颜色印刷略微偏浅，底色是普通的白色，而原装的人体颜色是暗绿色，底色是乳白色。此外，正面左下角的游戏评级上也可以看出背景颜色的差别，而且这里还需要注意字体粗细上的不同，原装的字体看起来是很舒服的，而组装精仿的字体非常细。



光盘的盒子上，原装的做工精细，结合处有卡扣，组装的都是一体成型，模具做不到这么精细。现在再来看平衡板上配带的电池，原装的松下电池 Panasonic 的标志底色为黑色，电池本体上的说明为日文和中文。组装的标志为蓝色，本体上说明为英文。打开平衡板的电池舱，原装的螺丝头是金属蓝色，形状扁平，SYNC 的按键是平滑的，而组装精仿的平衡板电池舱里面的螺丝头就是普通的金属银色，形状比较圆，SYNC 按键略微深红粗糙，这里面螺丝头颜色的鉴别是最主要的。



▲最下面的为原装，注意中间接缝处的卡扣



▲注意看原装平衡板电池舱里的螺丝头是淡蓝色光泽



▲精仿组装的螺丝头是普通的金属银色

下面再来看看手提槽的上的切口，组装的切口都有塑料残余，比较刺手，而且也能明显看到里面的胶垫比较低，原装的切口就十分均匀，绝对不会刺手，里面的胶垫和边的距离也要小于精仿的，这样拿起来手感的差距是十分明显的。此外，平衡板底部的 Nintendo 标志也是一个重要的鉴别点之一，原装的 Nintendo 标志钢印比较精细，精仿的比较粗，玩家可以在购买时仔细看看。最后还有底部的警示标志，原装的背景黄色颜色比较深，标题字体和内容字体分别是粗体和标准字体，组装的就不会这么划分，字体不仅浑浊，而且标题和内容的字体也没有明显区别，背景的黄色也为亮黄色。



▲原装的字体分别明显



▲组装的没有字体上的差别

当然如果你有条件拆开平衡板也可以看看里面的主板芯片，组装的有牛屎封装，原装的当然不会有那种低成本的东西了。一般在掌握了以上的鉴别方法之后，就能轻松辨别出 JS 给你的是不是精仿平衡板了，现在 Wii 的价格虽然低廉，但也一定不要忘记检查这些配件哦，要知道配件的利润是远远大于主机的，玩家一定要小心。

市场报价信息更新截至2010年6月10日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

游戏进行时 实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



想必玩家拿到这期杂志时，《MGSPW》的美版早就发售了，对于看不懂日文强忍着痛苦玩日版的玩家来说，可谓是一解燃眉之急啊。不过我本人倒比较喜欢大家明夫配音的BIG BOSS……E3也即将到来，潜龙谍影的另一作《崛起》也将揭开其神秘的面纱。另外，本期进行时再为各位成就饭带来一个成就神作——《W.L.O. 世界恋爱机构》，轻轻松松就能获得全成就。奖杯饭们自然也不用着急，6月24日即将到来，届时《纯白相册》必定也是一个奖杯神作。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

W.L.O. 世界恋爱机构

为了未来，去恋爱吧。

原名：W.L.O. 世界恋爱机构
机种：X360 类型：文字冒险


sopiking

本作是去年发售的PC版的移植独占版，在延期一次之后终于如期在本月发售了。游戏有着独特的世界观，男主角被赋予“恋爱的自由与义务”，必须强制去和身边的女生恋爱，是比较典型的日式恋爱游戏。因为原作有成人内容，因此移植家用机后将对这些内容进行修改同时追加新的CG等。

全成就攻略

本作一共有6个女性角色可以攻略，在这里只给出进入这些角色路线的选项，结合下面的成就列表即可轻松获得全成就。

BAD ENDING路线
五百仓さんについて闻く
俺……やってみます!
只要选择这两个就是BAD ENDING了，有相关成就。

久坂爱奈路线
五百仓さんについて闻く
バカなこと言わないでくださいっ!
もう良いわ
ごめん、静かにして
メイド契茶派
“久坂を待っていた”と言う
“久坂ともうすこし话し掾む”
惠さんと
复习のために闻いておく
久坂に付き合う

アリサ・クレイン・フェミルナ路线
五百仓さんについて闻く
バカなこと言わないでくださいっ!
もう良いわ
ごめん、静かにして
演剧派
今すぐで返す
绝叫マシーンについて讯ねる
アリサを追う
意外性を狙って、うどん屋へ

五百仓萤路线
五百仓さんについて闻く
バカなこと言わないでくださいっ!
もう良いわ
ごめん、静かにして
メイド契茶派
“久坂を待っていた”と言う
适当に理由をつけて五百仓を连れ出す
惠さんと
复习のために闻いておく
支部に颜を出してみる

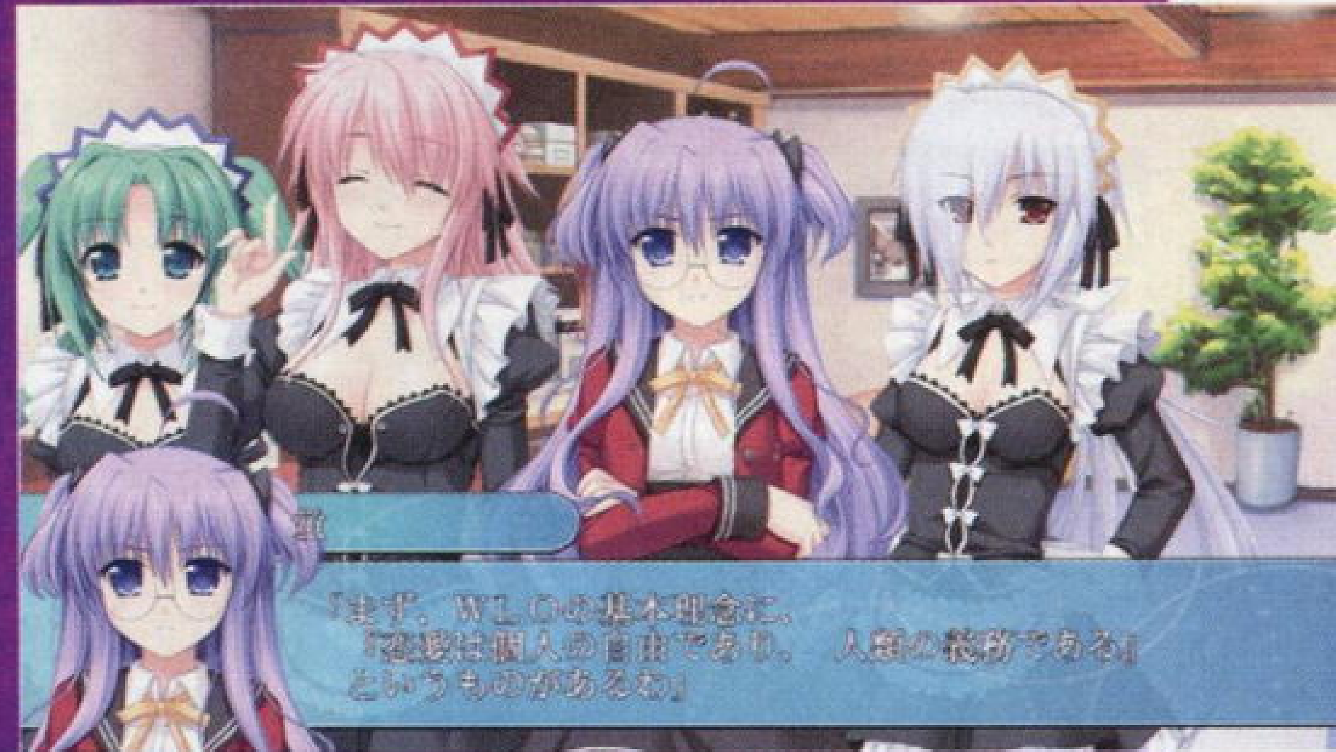
サラサ・クレイン・フェミルナ路线
五百仓さんについて闻く
バカなこと言わないでくださいっ!
もう良いわ
ごめん、静かにして
演剧派
今すぐで返す
袋の中身を讯ねる
サラサの侧にいる
まずは好物で落ち着かせよう

依那路线
五百仓さんについて闻く
バカなこと言わないでくださいっ!
もう良いわ
ごめん、静かにして
弃权する
依那のクラスに行く

Extra Story：完成依那的故事后，会追加依那Extra Story。之后在ExtraMenu内选择Extra Story即可开始游戏。

普通成就		
名称	内容	分值
未来のために、いま恋をしよう。	ようこそ世界恋爱机构へ（开始游戏）	10
やっぱり学园祭といえば演剧だと思うんだ。演剧派!	（游戏中同名选项）	20
断然メイド契茶!	メイド契茶派!（游戏中同名选项）	20
あえて、どちらも选ばない选择で……	いや、ここは弃权てことで。（选择弃权选项）	20
World Love Organization	达成全部结局	120

秘密成就		
名称	内容	分值
忘却の代偿	进入爱奈路线。	30
世界に望まれた、幸せ……	完成爱奈路线。	100
それぞれの守るもの	进入萤路线。	30
ふたりのWLO	完成萤路线。	100
画龙点睛を欠く	进入アリサ路线。	30
幸せの准备万端!	完成アリサ路线。	100
稳やかな时间の中で	进入サラサ路线。	30
流れ星	完成サラサ路线。	100
メガネの记忆	进入依那路线。	30
たくさんの笑颜に囲まれて……	完成依那路线。	100
走り出した回转木马	进入优梨子路线。	30
世界一幸せな家庭を目指して	完成优梨子路线。	100
名前の记忆	完成依那Extra Story。	20
こんな选择も……なしだよね	没有进入任何一个主角的路线。	10





妖精的尾巴 携带工会

和你最好的同伴一起联机吧！

原名	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD		
机种	PSP	类型	动作


sopiking

本作是Konami根据人气漫画改变的游戏。游戏收录的角色多达30人多人，玩家可以自由选择角色进行组队。游戏主要通过接受各种丰富的任务来推动剧情发展，最大支持4人联机。丰富的育成要素，以及各种个性服装是游戏的优点。不过游戏设计存在很多不足，战斗比较单调，存档的设计不够人性化。

工会设施介绍

工会是玩家活动最多的地方，里面有很多设施供玩家使用，而有些设施则需要玩家花钱来增筑以及升级以便获得更多的功能。下面介绍下工会各种设施的功能。

委托任务板

接受任务的地方，调查即可查看任务，选择任务后即可选择接受与否，还可对自己的同行同伴进行更改。接受完任务后，如想退掉任务也可在次进行操作。接完任务后调查出口的门即可开始任务。委托任务板可以升级，升级后任务追加。



柜台

柜台出售各种道具，道具可在战斗中使用，对战斗很有帮助。升级后出售的道具会变多。买到的道具可直接送入仓库。



工会老爷子

在柜台旁边的马卡诺夫老爷子，其实他就是一个系统菜单。找他对话即可利用他对工会其他设施进行升级和增筑，存档，回到标题，设定等操作。最初装饰屋，衣装屋，魔法屋以及音乐屋都是需要增筑的，除了增筑外，有些设施还可以进行升级，升级后功能会得到强化。

露西的房间

在公会大厅右侧选择外出后可进入露西的房间（救出露西剧情后）。在露西的房间里我们可以管理仓库，对角色魔法以及装备进行调整，对队伍进行调整，以及查看获得的奖杯。



增筑设施

从公会大厅右侧里面的门可进入增筑设施，增筑设施包括装饰屋，衣装屋，魔法屋以及音乐屋四种。

装饰物：此处提供购买，升级以及出售三种装饰品的功能。装饰品分为三类，头、肩以及护手，装备后会改变角色外观。装饰品可以消耗金钱和素材进行升级，升级后附加各种属性。升级的路线不同消耗的素材和追加的属性各不相同，达到高级后外观变化也不同。当然装饰品也能降级回收资源。

衣装屋：此处出售各种个性服装，分上衣和裤子。装备后也会改变角色外观。无法升级。

魔法屋：当角色达到一定等级后即可在这里学习到对应的魔法，升级后学习的魔法增多。

音乐屋：可在此听游戏的BGM，随着游戏的进行会曲目会慢慢解锁。



任务详解

游戏主要以完成任务推动剧情，完成一定数量的任务后会追加新的任务。游戏主要以讨伐任务为主，讨伐多数小型怪时会提示玩家剩余数量，BOSS级大型怪会有HP条提示，并且大型怪会在地图之间移动，这点和怪物猎人类似。有些任务旁边会有两把交叉的匕首图标，这样的任务中会出现一场特殊战斗，往往是出安全区的第一个地图。这时地图出口会被封闭，对手是自己的未收到的同伴。击败对方后剧情，这样继续完成任务后，回到工会就可以使用他（她）了。任务完成到一定程度，会出现工会防御战的特殊任务，任务首先要保护工会的4个设施，击倒4个制定目标，然后会出现大型BOSS，击破后过关。完成一个级别所有任务后，开启高一级别的任务。

魔法详解



在魔法屋习得魔法后，可以在露西的房间对魔法进行设置。每个角色最多可设置4个魔法，每个魔法都有自己消耗的魔力槽数，设置的魔法消耗总和不能大于4，也就是角色魔法槽数。当设置了多个魔法时，根据角色魔法槽剩余数决定发动设置的魔法。优先发动设置在最上面的魔法。利用这一点，推荐这样设置，最上面设置消耗1格魔法的常用魔法，第二格则设置威力大的高消耗魔法。这样的话当魔法不充裕时，发动的是低消耗常用魔法；魔法充裕时，发动的是高消耗大威力魔法。想使用释放时全身无敌。

战斗技巧

角色的普通攻击最初只有3连，等级提升后会追加连击数。战斗一般以挑空后连击为主。浮空的敌人毫无防备，是最好的攻击时机。但是有些敌人浮空后受到任何攻击都会被吹飞（通常是特殊战斗人形BOSS），可以利用这点将其打入墙角屈死。因为魔法释放时全身无敌，所以当出现一些无法回避的攻击时，可利用这一点施放一些持续时间较长的魔法来躲避攻击。战斗中按SELECT键可开启快捷道具菜单，之后按下对应的键即可使用道具（对应○×□△键）。对应的道具在主菜单里可以设置。怪物死亡后会掉落晶状物，这就是素材了。颜色代表素材的品质，黑色最差，黄色最好。素材靠近后即可拾取，一段时间没有拾取可是会消失的，这点需要注意。翻滚（摇杆+R键）时全身无敌且前后硬直时间几乎没有，所以连发翻滚是比较常用的躲避攻击的方式。



奖杯系统

游戏设置了奖杯收集系统，玩家达成特定条件完成任务后，会获得相应的奖杯。奖杯多达164个，可以在露西的房间里查看获得了的奖杯并且会注明获得条件。奖杯大部分都和完成任务数，完成任务时间等有关，大家努力收集吧。



游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦



前段时间在补《光环3》的在线成就，也由此对其网战系统有了新的认识。《光环3》网战升级是靠经验值，不过经验值不看个人表现，只要我方获胜就能获得，而且数量基本固定。这个设定令我觉得颇不适应，不过相对来说的确很照顾新手。有人发明了一种办法，就是开私人队伍，进游戏后让一方强退，这样另一方瞬间就能获得经验。用这个方法来赚经验非常快，因此Bungie也是防范有加，只要刷上十盘左右，必定会被禁止两周内获得经验值。不得不为Bungie网管的高效率而折服，要知道即使是今天，每晚也有3万多人在线玩《光环3》哦！

话题 《白骑士物语》续作情报大集合

2008年12月25日发售的《白骑士物语 古之鼓动》是当时PS3上稀缺的角色扮演游戏。游戏除了单机模式之外，还收录有联机模式。论评价，《白骑士物语 古之鼓动》远不如两个月发售的《恶魔之魂》，不过由于各种原因，游戏还是获得了大量玩家的支持，在本作的联机模式上花了上千小时的玩家不在少数。而Level-5也是知耻而后勇，在经过不断的更新之后，游戏的系统也渐渐完善起来，只是苦了那些垦荒期的老玩家。

如今新作《白骑士物语 光与暗的觉醒》将于7月8日发售，目前官方公布了一大票情报，意在吸引老玩家继续游戏。作为PS3上最出名的联机游戏之一，《白骑士物语 光与暗的觉醒》的发售势必会再次带来空前的联机热潮，下面就让我们来看看截止到目前为止的情报汇总！

单机相关

在之前的"前线狙击"里，我们已经为大家介绍了本作的一些新情报，包括由钉宫理惠配音的新角色米乌、新的罪骑士月姬等等。最新的情报表明，连上一代弱不禁风的席兹娜公主也能穿上盔甲参战，不禁让人对她（主要是那身盔甲）充满期待。目前官方已经明确表示，2代就是系列的完结之作，没有三部曲之说，而且这一次2代会收录1代的全部内容，没玩过1代的人可真是太幸运了。本作的主题歌则由飞兰演唱，个人感觉没有达到1代的高度——1代的主题歌实在太神了。

系统方面，这回增加了在敌人攻击时予以反击的COUNTER技巧。敌人有攻击范围的设定，超出攻击范围的攻击会强制取消。新系统"回合破坏"（ターンブレイク），满足一定条件可以强制取消敌人的行动。另外行动槽积蓄速度加快，增加冲刺、快速蓄力等指令，令游戏节奏提高不少。

游戏最高分辨率依然是720p。游戏安装硬盘所需的空间为3.9GB（1代是2.19GB）。



贴心改进

老实说1代的确是有很大问题，上千小时游戏时间里，其实绝大部分时间都是在刷素材，回想当年"二炮2"这个任务我打了500遍的情景，真是不堪回首。只希望Level-5在2代中能有出色的表现，这样才对得起我们这些老玩家啊。不过从目前来看游戏的改进还是挺不错的，这次游戏增加了单机任务，下线也能升GR。另外这回玩家也拥有了变身能力，玩家虽然不能变身为罪骑士，但可以变身为实力同样不俗的圣柩骑士，而且可以自定义圣柩骑士的造型。在线任务中也可以变身圣柩骑士，不过每个任务允许的变身人数不同。

另外2代发售后，1代的服务器仍会继续运营，不过和2代是分开的。

继承和奖励

对于那些花了上千小时在1代上的玩家来说，如果这上千小时的游戏成果不能继承到2代之中，Level-5就实在是太不近人情了。不过若是完全继承，那么新玩家肯定也不会答应。Level-5在这个问题上肯定没少花心思。在2代中可以继承的项目已经公开，需要注意的是玩家必须至少通关一次才能继承，否则是无效的。具体继承规则如下：

1. 自创角色的外观、名字、性别、身材，均可完全继承。
2. 无论在1代中是多少级，自创角色的等级都自动变为35。
3. 学习的技能全部重置，理由是2代里会增删技能。
4. 根据地相关的资料，包括等级、物品、住民，以及花钱购买的物品，全部可以继承。
5. 工会等级不变，但工会经验值归零。为了配合这个设定，2代的工会经验值设定将分级计算。
6. 合成等级全部消除。
7. 金钱、道具可以全额继承。但部分道具的携带上限和性能会发生变化。
8. 所有装备均可继承，但装备的能力补正会有变化。另外由于强化内容会发生变化，所以全部装备会变回未强化状态。
9. GEONET上的全部资料继承，包括玩家写过的日志、发过的消息、加过的好友等等。但个人设定和收藏夹不会继承。





▲看过王冠和后冠之后，群众纷纷表示拿不到也对生活没有影响。

除了继承之外，对于在1代中花了大量精力的玩家，Level-5还会送出特别的奖励。达到GR 15的人可以获得达人の证，GR 12～14的人可以获得熟练の证。（估计就是摆设）获得白金奖杯的人可以获得专用头部装饰白金王冠（プラチナクラウン，男性用）、白金后冠（プラチナティアラ，女性用）。注意，白金奖杯的奖励必须在完成记录继承后才会赠送，也就是说，如果当初你用S/L大法来取得白金奖杯的话是不行的。

分享 初音未来版PS3

这是台湾玩家F91手工制作的初音未来版PS3。这台主机可并不是贴上两张贴纸就完事了哦，机身和底座上有他自己改装的绿色LED灯，打开之后非常漂亮。然后机身上还用了很多水晶制的水钻缠绕，只是由于照片清晰度问题显示不出来而已。果然是有爱者最高！



NEWS

■《心灵杀手》第一个DLC将于7月27日发售，追加一个名为信号的章节。凡购买正版游戏的玩家可免费下载。

■《使命召唤 现代战争2》第2个地图包已于6月3日在Xbox LIVE上架，内含5个新图，PS3的地图包将于7月6日提供下载。

更新 PSN和LIVE斗法世界杯



世界杯无疑是比E3还要耀眼的大事情。现在每天晚上我在线的好友数量大幅下降，不用说自然是看世界杯去了。面对世界杯，PSN和Xbox LIVE自然都要有所表现。

Xbox LIVE上在最近提供了多支参赛球队的人偶服饰供大家选购，其中球衣球裤各240点，帽子和球鞋各160点，足球和旗帜各320点，全套装备买下来，大概需要人民币70元左右，的确够狠的。如果你是好几支球队的粉丝，那估计是要大大破财了。不过世界杯实在太火了，这点小钱在狂热的球迷看来简直是小意思。如果你实在是囊中羞涩，可以考虑下载免费足球人偶服饰。只要进入人偶卖场，依次选择Life Style > Fan Gear > Kit Collection，就可以找到这件1GOAL T-shirt，分为男女两种款式。当然这身衣服和世界杯其实没太大关系……



PSN则是为全球HOME的用户准备了一份大礼。从6月10日开始，全球HOME服务器新增虚拟足球馆FevaArena，在这里可以玩名为Fevashoot的射门游戏。注意！FevaArena是HOME首次开设的全球开放大厅，全球32个国家超过1400万的HOME用户将可在这里互相交流。同时还会开设世界杯博物馆拍照区，在这里布置了多款逼真的南非巨型背景板，可以让11位玩家一起拍照留念。

此外各服也开设了地区专用大厅Sony Football Stadium，在这里除了同样可以玩射门游戏外，还会举办各种精彩活动。目前正在进行的是名为“Touch the Zakumi”的活动。Zakumi就是本届世界杯的吉祥物，只要在HOME里看到它，就可以和它一起跳舞并拍照留念。触碰它还可以获得足球道具奖品，每天都不一样哦！如果累计获得的奖品达到一定数量，还有机会获得神秘礼物。此外HOME里一样会贩卖各种收费足球人偶道具。

游戏 《小小大赛车》再掀游戏3.0高潮

游戏3.0的精髓在于游玩、创造、分享，其中最难做到的就是创造。这倒不是因为玩家很懒，而是因为支持创造的游戏太少。这要求游戏除了能提供强大的编辑功能之外，还要能方便地上传到网上，供其他用户下载。所以一直到前年《小小大星球》问世，游戏3.0的时代才算是真正到来。现在与《小小大星球》如出一辙的《小小大赛车》则再次将创造这一概念发挥得淋漓尽致。

在《小小大赛车》里，玩家可以利用游戏自带的编辑功能来设计赛道、赛车和人偶。其中最适合发挥的自然是人偶了，全球玩家各显神通，设计出了一个又一个的逼真造型。而这次《小小大赛车》的官方网站（美国官网 http://community.modnation.com/en-us）也提供了强大的统计功能，在这里可以看到全球玩家对你的作品的评价，此外还可以对当日最火赛道、最佳成绩进行统计，非常直观。

下面就是我精选出来的一些人偶，如果你连他们都认不出来的话，那我也无话可说了。另外本作的中文版名为《摩登大赛车》，目前是延期到6月24日了，想出手的玩家注意一下。

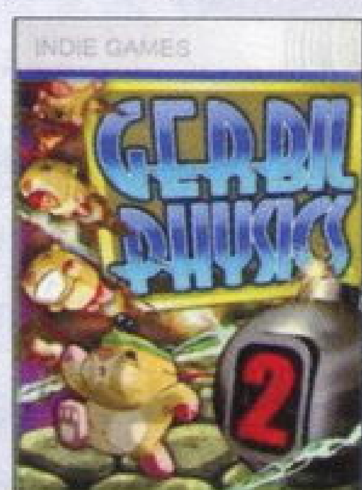


游戏 精品倍出的独立游戏

iPhone之所以能威胁NDS和PSP的掌机市场，就是因为上面的游戏数量众多，任何人只要领取了iPhone游戏开发套件均可为其开发游戏。虽然大部分游戏的素质都无法和NDS、PSP游戏相比，但其低廉的价格同样也是NDS和PSP游戏所不能比的。

其实微软从两年前就开始重视由个人和小团队制作的独立游戏，在Xbox LIVE上有一项名为Indie Game，这就是独立游戏了。独立游戏的售价很低，大部分游戏的售价都是80点，这个价格和iPhone上的大部分游戏比较接近了。很多玩家平时都不太在意这个项目，不过低价并不等于低素质，其实独立游戏中不乏精品，下面就为大家推荐几个。

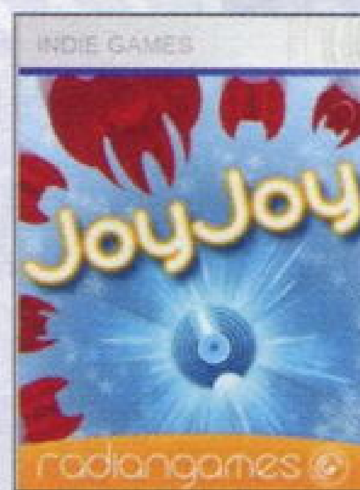
Gerbil Physics



这款游戏的画面不输于XBLA游戏，令人惊叹。游戏的玩法非常简单：沙鼠会从画面一端走到另一端，但道路并不是平坦的，你要利用各种机关来为它搭建一条道路。沙鼠的造型非常可爱，推荐给女孩子玩也不错。游戏一共有30关，耐玩性一流。本作还推出了2代，玩法更加多变。两作的售价都是80点。



radiangames JoyJoy



radiangames是非常有名的独立游戏制作人，凡是由他制作的游戏都会带上radiangames字样。这款游戏称得上是山寨版《几何战争》，虽然游戏的声光效果远不能和《几何战争》比，但玩起来一样有趣。游戏备有多种多样的武器，你要根据实际情况来挑选武器，比《几何战争》有趣的是固定关卡还有BOSS出现。另外武器还有升级要素，游戏也支持双打。本作的售价同样是80点，等于人民币8元。



游戏百宝箱

特别企划 SPECIAL FEATURE

小编眼中的游戏法宝

从20世纪60年代第一款商业化的电子游戏软件诞生以来，随着游戏制作理念和图像应用等技术的日新月异，我们所能接触到的游戏玩法不但更加多元化，游戏本身也慢慢从最初消磨时间的工具开始蜕变，催生了继戏剧、电影之后，同样融合了多种艺术表现形式的“第九艺术”。在游戏天马行空的幻想世界中，大多数玩家往往关注的都是剧情、系统、人设这些外在的因素，但却很少有人会去留意在冒险过程中充满特色的“新奇玩意”。本次的特企特别集合了小编们的集体智慧，为大家揭开一小部分“道具背后的故事”，当然最主要的目的还是希望借它起到抛砖引玉的作用，让更多的读者参与到这场乐趣无穷的“发现之旅”中，我们的邮箱随时恭候大家的光临。

文 晴天 协力 UCG众小编 美编 NINA

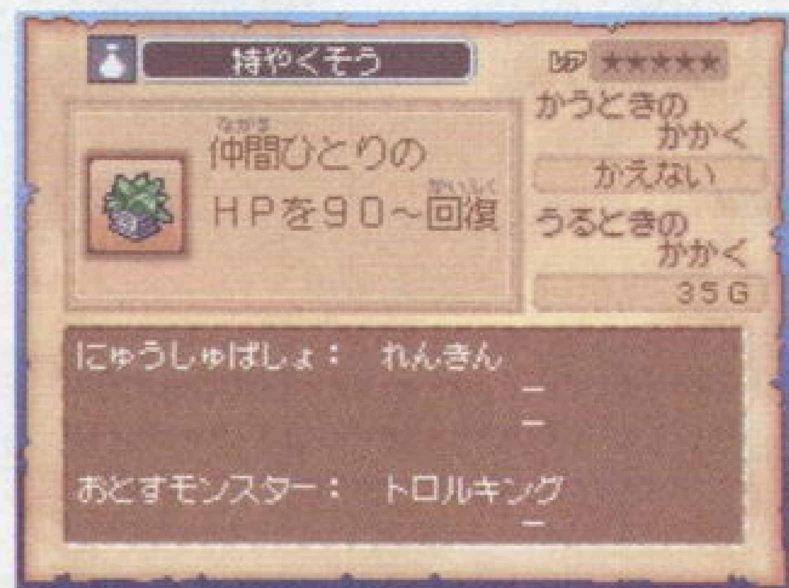
饕餮盛宴

在绝大多数游戏中都少不了回复体力的道具，它们的主要作用大多是保证我们勇猛的主人公能够在充满险恶的游戏世界中坚持更长的时间，或有足够的精力去完成属于自己的使命。不知道是不是所有的游戏制作者都相信“医食同源”这句古语，所以游戏中的回复道具多半都是以各种美味的食物呈现在我们面前，当然其中也不乏直接拿药材应急的。

药草



出处：《勇者斗恶龙》系列等



▲可怜的药草最多只能回复100左右的HP……

就算各位玩家对医学书籍不甚了解，但估计也不会有人否认“药草”是最基础的药材之一，而也正是因为这个原因，它顺理成章地成为了很多游戏中最基础的回复道具。在“《勇者斗恶龙》系列”中药草被分为“普通”、“上等”、“特级”三种，物美价廉的特性直接决定了它的使用有效期，基本上到游戏中后期就只能成为可怜的压箱货，被玩家遗忘在道具菜单的“第一栏”。不过反观“《生化危机》系列”中的药草，虽然只有绿、红、蓝、黄四种，但通过互相之间的组合却能产生更多的衍生效果。例如将绿色和蓝色的药草组合后可以在回复体力的同时治疗中毒状态，黄绿红三种药草组合后使用不但能提高人物的体力值上限，卖给商店还能有个好价钱，相信在《生化危机4》中大家都没有少在场景中转悠，寻找药草的踪影吧！

回复药

出处：《最终幻想》系列等



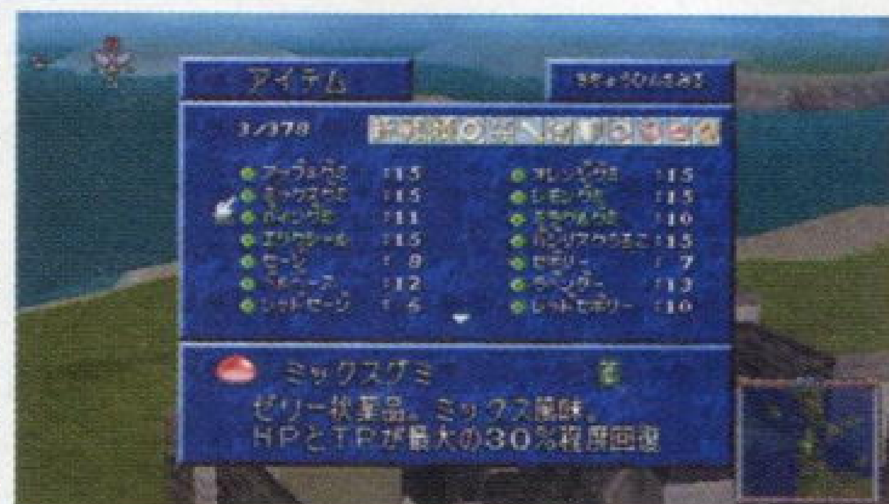
▶欧美的玩具厂商也曾推出过类似的回复道具，不过惟一的不同是它不能喝。

和上面“药草”的引经据典相比，回复药在角色扮演游戏中的出镜率明显要高不少，其中最有代表性的自然是“《最终幻想》系列”里的POTION了。在英文中“POTION”是药水的意思，但作用并不仅仅是我们经常在游戏中见到的治愈系，部分情况下它也可以被理解为“毒药”。如果将POTION换作日文写法“ポーション”又会多出另外一层意思，而造成这个结果的原因是日文里缺少部分英文的音节发音，所以最后只能把代表“部分”的Portion也写作“ポーション”，这应该是很多玩家都不知道的小秘密吧？


脆薯条

回复果冻

出处：《传说》系列



其实这个叫法的确有点别扭，不过作为系列中经典的回复道具，由于外形特别像果冻，所以就得来了这个翻译，尤其是它在中文版《宿命传说2》中的登场至今还让我记忆犹新（在主角凯伊路家的马桶里都能找到一个……）。在所有的正统《传说》中都能看见它的身影，而且这种回复道具各式各样，有专门回复HP的、也有专门回复TP的、更有同时回复HP与TP的，甚至根据回复量的不同又分为好几种，色彩琳琅满目，简直就是“果冻大家族”啊！


奈落

蘑菇

出处：《马里奥》系列





FC上的《超级马里奥兄弟》在某些地方被叫做《踩蘑菇》，这简直是天大的错误。每次游戏开始玉树凌风的酷栗宝大人都会被猥琐的马里奥一脚踩扁，大概看到这一幕的人以为酷栗宝大人是一个蘑菇，真是不可原谅的错误。游戏中可以让玛丽奥变大的“大人蘑”是一个好东西，而绿色的加命蘑菇更是游戏中的一大宝贝，尤其是吃到时那清脆悦耳的音效，令人神清气爽，精神振奋。难怪有很多人把吃到绿色蘑菇时的音效当做短信的来电音。

金针

出处：《最终幻想》系列



石化是很多游戏中的经典不利状态，中了石化之后顾名思义您就暂时变成石头了，当然在游戏的世界中也存在有一种叫做金针的道具可以迅速解除它。在《最终幻想IX》中，主人公的朋友布兰卡为了救别人，自己不幸被石化在了魔雾森林里。众人为了解救石化的布兰卡，踏上了寻找“白金之针”的旅途。我们注意到图片中的“金之针”不仅有回复石化状态的作用，似乎还有“加速暗黑回复”和“超度寄宿在石头中的生命”的作用……

蓝莓

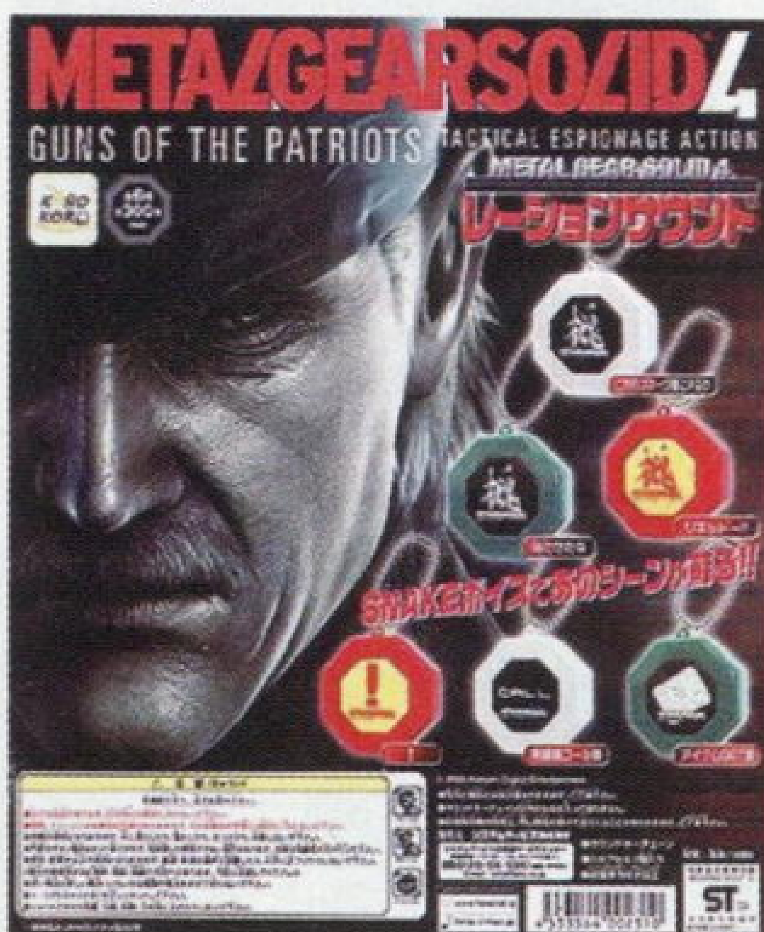
出处：《星之海洋》系列

系列中最经典的回复道具“ブルーベリィ”即是蓝莓，由于其回复效果是按百分比计算的，所以在整个游戏过程中很好地避免了被抛弃的命运。蓝莓口味酸甜，可以用来食用、做果酱、饮料、香料、酿酒等等，而野生蓝莓含有丰富的抗氧化剂，有抗癌作用，是世界粮农组织推荐的五大健康水果之一。在游戏的物品菜单中查看它的外观造型可谓“望梅止渴”，但至于为什么一颗蓝莓能回复HP呢？我猜测是蓝莓富含对视力有益的花青素，所以制作小组应该是想提醒长期呆在电视机前打游戏的玩家平时可以多吃一些蓝莓保护视力吧……


雷电

军粮

出处：《潜龙谍影》系列



▲《MGS4》军粮周边玩具，可以发出声音的Ration。

如果你玩过《潜龙谍影》，那一定不会不知道这个道具，除非你从第一次玩这款游戏开始，就全程潜入或者只靠一条血条致死都不加血坚持挺过全关。军粮在系列的绝大部分作品中都有登场，军粮是有国籍的，不同国家的军粮（自然）不一样，当然拿着手柄的你也尝不出区别，看外形也都差不多，没办法，自己想象吧。不过作为加血道具，我们一定会默认为比较好吃，算是精神胜利法。不过在《潜龙谍影3》中这种美好的幻想像气泡一样轻易破灭了，每次让蛇咽下苏联军粮（RUSSIAN RATION）时他都会抱怨说：“这让我作呕！”另外每部作品中都只有一种军粮，不过《Metal Gear 2》中则有多种桑给巴尔军粮（Zanzibar Ration），比如B1部队军粮（B1 Unit Ration）包含牛肉、猪肉、火腿和鸡蛋、金枪鱼、巧克力和薄脆饼干；B2部队军粮内有肉丸番茄煮豌豆、德国香肠土豆煮豌豆、土豆煮牛肉和酱煮牛腩；B3部队军粮内有酱煮切片火腿、鸡肉、火鸡肉、牛肉意大利面、乳酪和咖啡。你颤抖了吗！你想吃吗！！别找我，我也没有！！！



▲MRE Ration（Meal，Ready-to-Eat），即食军粮。



▲现实中的法国军粮。

肉

出处：《怪物猎人》系列

作为怪物猎人，肉食自然不能少，不吃肉没劲儿打仗，放倒怪物之后，弄点儿肉吃正合适。游戏中的肉种类很多，各种鱼是分开的，就不管它们了……各种珍奇肉品在各作中也有出现，可以用作食材给狩猎猫做成“猫饭”，吃过之后会有特殊效果，不过“猫饭”这个叫法让人难受，给你“狗粮”的话你会吃吗……哈，玩笑，人家是“（神）猫（做的）饭”！游戏中最常见的就是生肉，这个生肉可不全是猪肉（当然有野猪肉，其实野猪肉很好吃的，我大学同学家就是饲养野猪的，占山为王，生意兴隆），草食系的龙身上大多都能剥下生肉，猎人不是野人，自然不会生吃……让狩猎猫在厨房烤或者自己架火烤，搬个小板凳坐在火堆旁边旋转着串着生肉的摇杆。听着叮叮咚叮叮咚的音乐，愉快地烤出“烤熟的肉”，冒着热气颜色饱满，看着就好吃，不过如果技术不好，时机没掌握好，就会衍生出“生烧的肉”和“烤焦的肉”，前者味道没那么鲜美，后者会呛到自己，体力不升反降……烤出烤熟的肉的时机非常精确，差之分毫都会衍生出其他两种失败的产品，如果我们平常吃烤肉也这么严格，那我们早都死掉了……


▲欢乐的烤肉中，不过右数第二位同学貌似出了点状况……

地上的食物



出处：各种清版街机游戏





▲当你和同伴的体力都所剩无几，都会急切地盼望着那些摆在地上的食物快点出现，卫不卫生的问题早已抛在脑后。要是体力较多的一方抢先吃下食物，至少招来的也是怨恨的目光。

这是一种很多人都非常熟悉和怀念的道具，在上世纪八九十年代，霸占街机厅大部分营业面积的清版过关游戏中，这类道具几乎是标准配置。它们的形态各异，有鸡腿、汉堡、包子、饮料、水果、蔬菜沙拉、烤乳猪等等，但它们的效果只有一种，那就是回复体力。可能是十几二十年前的玩家思维方式都比较单纯，不会想到这些在清版游戏中看似习以为常的食物有多么不合情理。一般来说，这些食物都是装在罐子、木箱、油桶甚至是电话亭里面的，想像一下，当你一掌劈开木箱，或是一脚踢爆玻璃器皿，一个沾满了碎木或是玻璃碴子的汉堡出现在你的面前，你敢把它塞到嘴里吗？再比如一只丢在地上的鸡腿，你不知道它已经丢在那儿多久了，也不知道在你和杂兵们战得正欢时是不是还踩过几脚。先不论吃腐败的食物能不能起到疗伤的作用，单就口感而言，应该也不会引发你多少食欲吧。

神兵利器

出外闯荡江湖除了一技傍身，有一副不错的行头也是相当重要的，就算不怎么耐用，至少也能唬唬人。在游戏的世界中，制作人总会想尽各种方法将我们的主人公“武装到牙齿”，成为打不死的小强，同时为了让广大群众获得更多的优越感，一些武器装备从拥有的那一刻起就成为了肆意屠杀的逆天工具，当然要得到它们的前提是你的游戏技术一定要过硬才行。

鸡蛋



出处：《生化危机5》

“《生化危机》系列”的制作人从三上真司变成竹内润之后，系列的象征道具也从药草、墨带变成了鸡蛋。不要小看了鸡蛋哦，在《生化危机5》鸡蛋简直无所不能。首先它能回血，金蛋更是能回满血，不过若是吃下臭蛋也会减血；其次它能卖钱。

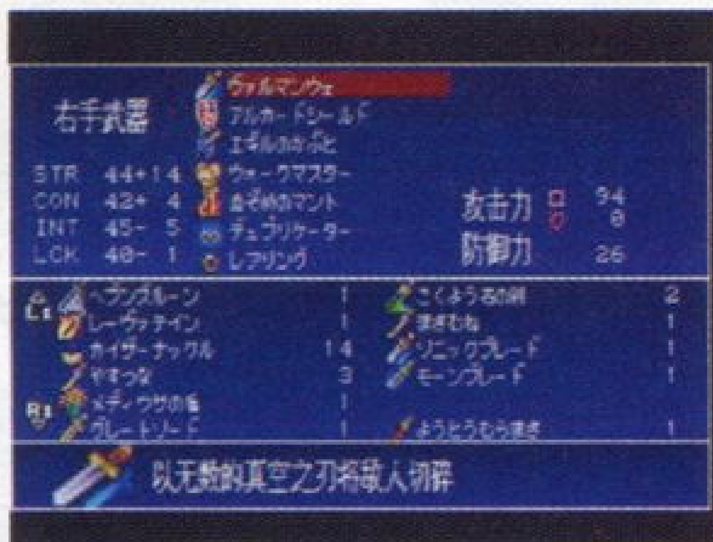


一个金蛋可是价值不菲的，可惜普通人家里的鸡是下不出金蛋的。利用联机特性，还可以用鸡蛋来洗钱，迅速致富不是梦！鸡蛋扔出去还具有攻击力，理论上来说用鸡蛋一路砸过去也是可行的。有好事者更是装了一箱子鸡蛋活活砸死了威斯克。能回复、能卖钱、还能当武器，世界上还有比鸡蛋更NB的道具吗？

无限真空刃

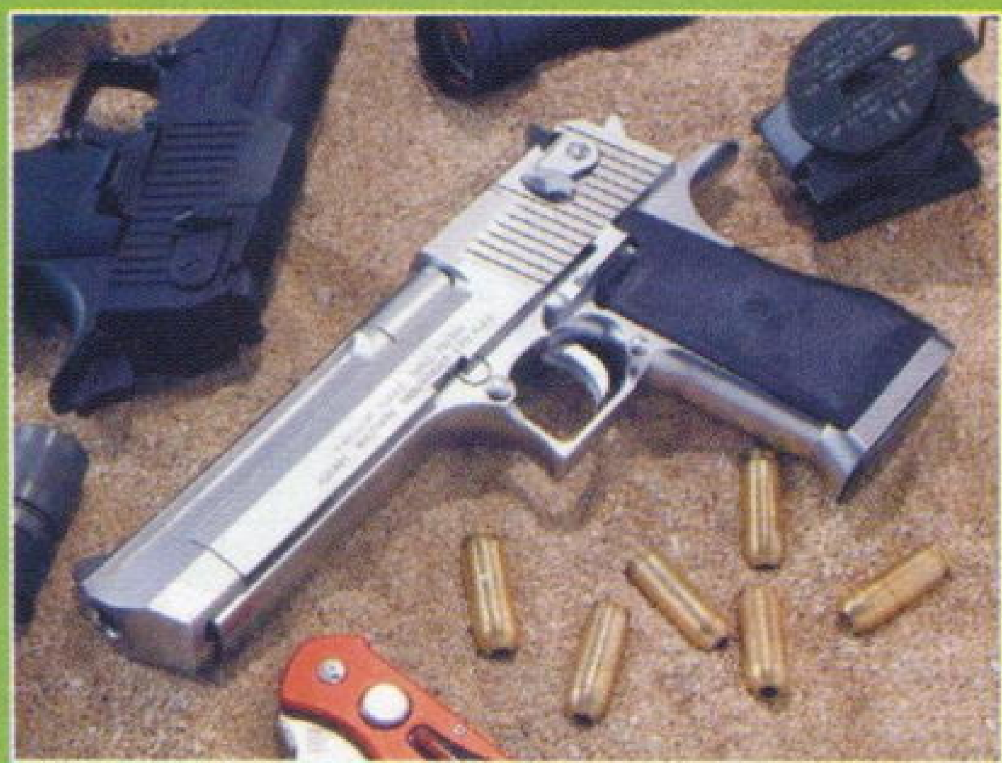
出处：《恶魔城 月下夜想曲》

一说到破坏游戏平衡性的道具，相信大部分玩家的第一反应都是《恶魔城 月下夜想曲》的无限真空刃。无限真空刃的攻击力不高，但是攻击频率相当惊人，因此往敌人身上招呼几秒钟，抵得上其他武器砍几分钟。自从在图书馆打出这把武器之后，其他武器都可以休息了，用到通关都没有任何问题。原本精妙无比的游戏平衡性，就这样被破坏得一塌糊涂。大概是因为这把武器太出名，在随后的部分掌机《恶魔城》中也有无限真空刃登场，不过那实用性就要打上好几个折扣了。



▲除了无限真空刃，游戏中另一个影响平衡性的组合就是“我父的威光”+“无线消费指环”，用来赶路清版的速度令人发指。

沙漠之鹰





出处：《生化危机》系列

Magnum（麦琳）大型手枪是广为枪械迷追捧的武器，在“《生化危机》系列”中一直拥有较高人气。此类武器的代名词即是“沙漠之鹰”——1980年发布，1989年标准化定型，由以色列军事工业公司（IMI）生产的大型手枪。现实中的沙鹰以大口径、高伤害、高精准为优势；不便携、后坐力强、枪口火球巨大为劣势。作为收藏品广受追捧。“《生化危机》系列”中的大口径手枪不仅仅是沙鹰，还有其他的“掌中炮”和“K7”等等。这类武器在游戏中可谓是极其霸道，且越来越霸道。普通丧尸肯定是一枪一个没商量，后来作品中的BOSS也可以由它来虐，实属“出门在外，杀人灭口”的利器。

射影机

出处：《零》系列

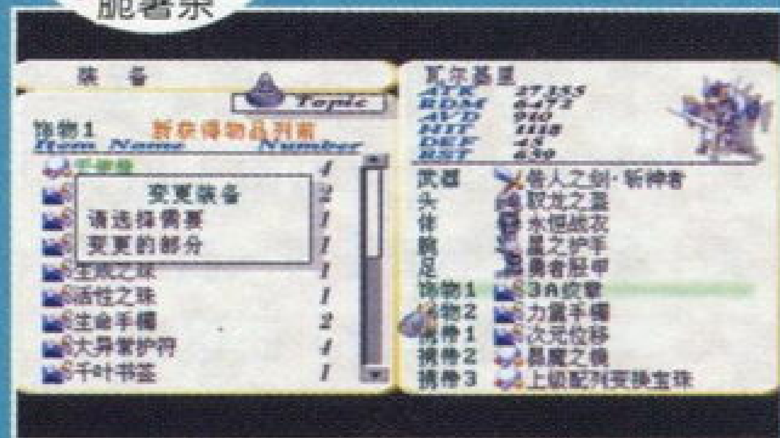


一般来说，恐怖游戏都是需要玩家尽可能地躲开敌人，哪怕是要交战也是离得越远越好，但“《零》系列”的射影机却颠覆了这一惯例，强迫玩家为谋求更高的拍照点数而尽可能地接近怨灵。随着每一步前进，内心中呈几何倍数递增的恐惧感是惟有手持射影机的人才能亲身体会到的。尽管射影机也存在一些近乎BUG的机能，例如底片无限使用、蓄力永远全满等，但开启这些机能的条件却分外苛刻，恐怕除了死忠玩家，很少有人会为拿到这些机能去挑战“全任务S级评价”吧……

3A纹章



出处：《女神侧身像》系列



トライ・エンブレム（Tri-Emblem）就是3A纹章的正式名称，其实这个道具并没有什么特别的含义，只是开发小组在游戏中刻意制作出来代表自己而已，在游戏中算得上是一个重要道具吧。1代中的3A纹章并没有太大的作用，“炎属性－90%”的效果几乎毫无用武之地，因为大家都知道“勇气＋自动回复”这样的组合。另外红莲迷宫中的昂翼，其大魔法是暗属性的，所以说3A纹章在1代中算是个彻底的纪念品。2代中的3A纹章就完全两样了，可以说是后期必定装备的道具之一，红莲中的BOSS大多有炎属性大魔法，而且高周目下属于绝对的秒杀技。要是没有它，对付那些BOSS可就要大费周章咯。3A纹章不仅仅出现在“《女神侧身像》系列”中，另一部名作“《星之海洋》系列”中也有登场。

来福枪



出处：《寂静岭 起源》





作为系列传统的UFO结局，往往会在达成之后给玩家一些小奖励，这也成了我们多周目游戏的动力，本作也不例外。在游戏二周目中，首先在邮局（POST OFFICE）可以获得汽车旅馆502房间的钥匙，接着将剧情发展到汽车旅馆，在表世界用钥匙打开502房间，即可达成UFO结局。当再一次接续存档进行新游戏时，就可以选择新服装Space Outfit，恭喜你，端起无限弹药激光来复枪肆虐报复那些丑恶丧尸的时刻就此到来了！

煤气罐

出处：《未知海域2 纵横贼道》

不要小看了这个在游戏中默默无闻的煤气罐，每当你身处险境、被敌人团团包围之际，只要你仔细观察，总能在敌人的脚边看见它。随后只要将它打爆，就能把所有敌人炸飞。另外关于煤气罐和德雷克还有另一个鲜为人知的故事，传说德雷克去当地送煤气，碰见了当地的气霸，不让他送煤气。德雷克为了打入当地煤气市场，与气霸发生激烈冲突，随后就是游戏《未知海域2》的开始……当然，这是出自飞行员同志的语录。



▲煤气罐爆炸有些时候也是很欢乐的。

大葱



出处：《初音未来》

想必大家都知道，初音的葱既不是用来调味的，也不是拿来作为武器的，而是制造“萌点”的道具。别小看这随处都有卖的葱，虽然平白无奇，但在初音的手里，它们就成了杀伤力无穷大的终极兵器。这也验证了一个道理，武器的好坏不是问题，使用者的功力才是关键！



天上天下无双刀



出处：《怪物猎人携带版 2nd》

自从“太刀”作为可使用武器进驻猎人们的武器库后，很快便凭借出色的机动力、攻击力、攻击范围等特色成为了很多玩家的最爱。就连当时在编辑部的猎人众也不例外，纷纷形成了多个“太刀帮”，经常在狩猎过程中上演四人同时发动练气斩放倒巨型怪物的戏码。天上天下无双刀是“骨刀系”的派生武器之一，虽然没有任何附加属性，但基础攻击力却是太刀中最高的，因此成为了所有太刀爱用者的终极目标。而打造它的素材更是集合了黑龙、钢龙、炎王龙三大龙系怪物的关键部位，获得难度只能用“地狱”来形容。其实在整个“《怪物猎人》系列”中，很多直接用汉字表示的武器都是排得上号的屠龙圣品，例如双手剑的“双龙剑【天地】”、大剑的“封龙剑【超灭一门】”等光从名字上看就充满了古代侠客的豪情，让人不自觉地就会产生收集的欲望。



■在实际游戏中怎么看都特别拉风。

手里剑

出处：《最终幻想III》

忍者专用的手里剑堪称是虐杀暗云的最强武器，职业熟练度达到满级后每次扔出手里剑的伤害输出只有可能出现两个数值，要么是9999，要么就是0（因为没扔中……）。如果队伍中能有两名忍者轮流丢手里剑，再加两名贤者负责回复和解除异常状态，做掉199999HP的暗云并不会特别困难。不过由于手里剑是消耗品，每把售价6万块，就算每次都扔中整场战斗也需要12把，总计72万块，说暗云是被钱砸死的也不过分……

家狂喜乱舞的功能就是“每集齐100个相当于奖励1条命”。正是得益于这个设定，几乎每一个体验过系列游戏的玩家都有两个通病：一是想方设法破坏掉游戏中的每一个砖块；二是见到管道都会下意识地按↓，说不定哪次就会撞上收集金币的奖励关卡。

小徽章

出处：《勇者斗恶龙》系列

作为发扬勇者“擅闯民宅，翻箱倒柜”光荣传统的标志性作品，“《勇者斗恶龙》系列”中的小徽章也是让人印象深刻的收集要素。和其他游戏直接反馈的奖励不同，玩家在游戏中收集到足够数量的小徽章后，还必须找到“徽章王的城堡”才能兑换心仪的物品。因此这也在一定程度上限制了玩家在初期变得过于强大，不至于让人因为平衡性的偏差而损失更多的游戏乐趣。与之相对的，其实是游戏中的“代币”，从《勇者斗恶龙Ⅳ》开始就出现的赌场显然带动了很多FANS的赌博热情，把身上的钱都换成代币摇老虎机几乎成为了光临赌场的必备节目。随着777和长达10多秒的胜利音乐响起，无限金钱的秘籍就这样诞生了，更有甚者还特别针对这种情况总结出了必出“777”的摇奖攻略，估计这是连当时写游戏程序的人员都不会想到的事情吧！



▲在系列的卡片游戏中也有专门的“小徽章卡片”，收集一定的数量可以在官方举办的抽奖活动中抽到特殊的珍稀卡片。

贤者之石

出处：《工作室》系列等

对炼金术有所了解的玩家都知道它和“贤者之石”是紧密相连的，因为在炼金术的理论中，要想把普通的金属变成黄金，就必须借助贤者之石的力量。而在其他的炼金术流派中，贤者之石也被比喻为一颗会说话的石头，它是智慧的结晶，就像一本百科全书一样，甚至有医治百病，长生不老的奇效。贤者之石从某种意义上讲是炼金术士们的最高追求，当然在很多游戏中也充当起了最稀有合成道具的角色。例如“《工作室》系列”中调合“金”必然会有“贤者之石”这个素材，而《星之海洋2》中提亚斯的最强武器以及《星之海洋4》中男主角艾基的第二强武器帝国之剑（インペリアルソード）都需要用到它才能完成。



胜负师

金环

出处：《索尼克》系列

有些道具在游戏中显得十分稀有，有些则满大街都是，几乎无处不在，“《索尼克》系列”中的金环便属于后者。金环与《马里奥》中的金币存在本质的区别，因为它并不单单是一种加分道具，而是做为HP般的存在。可能是为了突显世嘉游戏的硬派，无论你拥有一个还是一百个金环，只能承受一次攻击，是的，只有一次，而之后金环就全部掉光了。当然，你可以趁着间隙捡回一个，以保住自己的小命。另外，有着清脆音效的金环还能起到路线提示的作用，控制着蓝色刺猬以音速穿行，行云流水，一环不漏，可以说是《索尼克》玩家的最高境界。



▶因为是同社的游戏，所以在《猎天使魔女》中也能找到金环，各位玩家注意到了吗？



九兵卫

勾玉

出处：《逆转裁判》系列

传奇辩护律师成步堂龙一破案无数，在法庭上无论有多么不利，他都总是能完成精彩的逆转。这些虽然与成步堂过人的推理以及辩论能力密不可分，但也少不了另一个重要道具的功劳，那就是绫里真宵送给他的那块神奇“勾玉”。通过这块小小的玉石，成步堂可以看清他人内心的枷锁，对方是否撒谎一目了然，对于律师来说，如此神奇的宝物实在是不可多得。但倘若现实生活中有这样的勾玉，对其他人就太不公平了，毕竟作弊是不对的嘛！

自在乾坤

最后一个部分应该算是点题的内容了，无论游戏的世界多么广阔，游戏中的道具数量多么庞大，我们的勇者们永远都少不了一个容纳万物，化腐朽为神奇的秘密武器。正是有了它的帮助，我们才能省去很多繁琐操作，体验到让人欲罢不能的收集乐趣。



九兵卫

普利尼的手袋

出处：《魔界战记》系列

据说在人间犯下罪的人，死后他们的灵魂会被遣送至魔界并装在企鹅的躯壳里，他们只有不停地工作、工作、再工作才能赎清罪行得以升天，这就是普利尼。虽然普利尼一无所有，但他们胸前小小的手袋中却装有各种稀奇古怪的武器和道具。他们可以从里面取出一百把飞刀疯狂地丢向敌人，也可以从里面拿出一柄火箭筒将所有人轰至渣。不过通常情况下，普利尼的手袋远不如哆啦A梦的四次元口袋那么好用，如果战斗中想从手袋里掏武器却无意拿出一块鱼干，艾托娜的脸色可就没那么好看了……



▲普利尼俨然已经成为了游戏中“猥琐角色”的代名词。



纱迦

出货箱

出处：《牧场物语》系列



《牧场物语》的世界里什么怪事儿都有，比如主人公家门口的出货箱，不管你每天往里面塞多少东西，它都能够如数吞下然后返现给你，实在令人怀疑它的构造是怎样的。据专家分析出货箱有可能采用的是《生化危机》的时空箱设定，箱子的另一头直接联到处理中心，然后由电脑进行分门别类地处理。



晴天

炼金炉

出处：《工作室》系列等



就算没有玩过系列作品，用简单地推理也能知道炼金炉是整个“《工作室》系列”的核心。只要将特定的素材放入其中，一件意想不到的新物品很快就会诞生在玩家眼前。同样的，和曾经只有历经磨难、过五关斩六将才能在隐藏迷宫的最深处拿到最强武器不同，《勇者斗恶龙Ⅷ》的出现改变了每个勇者必须逾越的修行，玩家仅仅需要把素材丢进一口不起眼的炼金釜里，就能得到强力武器和装备。没有复杂的规则，也不必踏遍世界各地，一切尽在马车上的这小小的炼金釜之中，实在堪称居家旅行必备之物！

文 Delphi、Drow 编 星夜 美编 NINA

马克·塞尼



2008年2月，美国互动艺术与科学学院宣布授予久多良木健终身成就奖，对于这项实至名归的荣誉，外界并没有感到意外，反而对颁奖嘉宾的人选格外关注。如果邀请一位明星制作人担纲，似乎并不能体现PS之父多方面的成就，而久多显然也不愿接受自己的继任者前来颁奖。思虑再三，组委会终于找到了一个合适的人选——马克·塞尼（Mark Cerny）。当塞尼将奖杯交到久多手中时，后者露出了满意的笑容，他很熟悉眼前这名身材高大的美国人，在很大程度上，塞尼在Playstation的成长过程中，同样扮演着父亲似的角色。在善于诠释各种梦想与神话的游戏产业，马克·塞尼无疑是一个真正的传奇。尤为难得的是，在游戏开发、人才培养、技术创新和公司管理等多个领域，他都取得了登峰造极的成绩。如果将"谁是游戏业最佳"的命题比喻为贝利和马拉多纳的球王之争，那么，马克·塞尼就是游戏业当之无愧的"足球皇帝贝肯鲍尔"。

2010年2月18日，马克·塞尼再次登上美国互动艺术和科学学院的奖台，以获奖者的身份入选游戏产业名人堂。学院主席Joseph Olin由衷的赞叹道："塞尼是整个游戏业最像达芬奇的人，他可以讲一口流利的日语，在西方游戏制作人当中最了解日本市场，亲手缔造了两家如日中天的王牌制作室，由他创作的游戏销售额超过20亿美元，12款作品销量突破2000万套！"这是一个来自伯克利，酷爱街机游戏的年轻人，用20余年时间征服游戏业的精彩故事，更是一个掌握着PlayStation发展命脉的人，超越技术流变、主机更迭，乃至惨烈的市场竞争，最终缔造第一、二方游戏繁荣的故事。这样的传奇似乎只应该出现在虚构的游戏情节中，但马克·塞尼就生活在现实中，他的不懈努力和大胆前行，为Playstation开创了一条激动人心的塑造历史的道路。

东西合璧

1964年，马克·塞尼出生在美国加州伯克利，从小就对街机游戏产生了浓厚兴趣，《导弹指挥官》和《战争地带》是他的最爱。17岁那年，他成功考取了大名鼎鼎的加州大学伯克利分校，主修数学和物理专业，在度过了一个平淡的学期后，他出人意料的决定辍学，加盟Atari Games，成为了一名游戏测试员。在塞尼看来，与其每天沉迷于游戏设计和编程，不如将这种兴趣转化为工作。那段日子是Atari Games公司历史上最好的发展时期，内部开发文化崇尚原创，厌恶续作，每个人都在努力创新。凭借出众的才华，塞尼一举跃升为游戏设计师，他创作的《疯狂弹球》(Marble Madness)大受欢迎，游戏包含了一些真实的物理效果，抽象的地形设计令人印象深刻，游戏目标很简单，引导一个小球，在不触碰任何障碍物或滚落通道的情况下，到达指定的地点。该作开发历时九个月，制作团队成员只有三人，塞尼担任设计师，其他两人分别是程序员和美工。

此后，塞尼再接再励的推出了一款对日后平台游戏影响深远的作品《大浩劫》(Major Havoc)，并因此在游戏业声名鹊起。不久之后，他收到了来自世嘉美国的加盟邀请，半年后被调往世嘉日本总部。这段难得的经历，让他切实感受到东西方不同文化的激烈碰撞。"我们的办公桌非常整齐的码放在一起，对面就是经理的座位，每天早上，他都要发表一段简短的演讲，安排每名员工的具体工作，这里存在着非常明显的等级划分，在整间办公室，甚至有五种不同的行政级别。"除了鲜明的纪律性，日本员工的勤奋和责任感,也给他留下了深刻印象。"世嘉的工作强度非常大，有时，三个人要在三个月时间内完成一款游戏，但却总能呈现出有条不紊的状态。"在这里，他先后结识了铃木裕、中裕司等人，这些顶尖设计师的耳濡目染，使塞尼的游戏设计理念日渐成熟起来。

不懂日语的塞尼参与的首个项目，就是和几名对英语一窍不通的日本设计师合作，日常交流完全要靠字典的帮助。为了尽快适应环境，冲破语言关，塞尼拒绝了公司安排的国际公寓，而是选择和日本人住在一起，主动锻炼自己的口语，日语水平提升的很快。一次偶然的机会，他观看了由摇滚天王迈克尔·杰克逊参演的3D电影《Captain EO》，进而产生了开发3D游戏的想法。在当时，只要是能够成为对抗任天堂帝国的武器，世嘉高层都会大力支持。很快的，基于世嘉Master System平台的3D眼镜正式问世，塞尼先后为它开发了六款作品。他曾联手中裕司制作了一个效果不错的3D游戏引擎，只可惜最终没有转化为游戏成品。除此之外，他还监督制作了光枪类游戏《Shooting Gallery》以及脍炙人口的《上海麻将》。

某天，塞尼在公司楼梯上遇到了美工大岛直人，后者希望听听他对自己设计的角色的评价——一只蓝色的刺猬。塞尼大喜过望，并将这一游戏形象直接发给了世嘉美国市场部，告诉他们这来自于一个顶尖小组的创意，希望听听他们的反馈。两个多月过去了，塞尼没有得到任何回复，当他再次询问时，得到的回答却是"平庸至极"，市场部的主管发给他一份备忘录，强调这种角色根本不是美



■索尼克这个经典角色的诞生也有马克·塞尼的一份功劳。

国市场需要的，但塞尼仍然坚信这只以速度见长的刺猬会成为像马里奥那样的经典游戏角色。回到美国后，塞尼着手建立了世嘉美国的技术团队，在《索尼克》美版发售后，他力邀中裕司和SonicTeam的关卡设计师Hirokazu Yasuhara加盟，共同研发《索尼克2》，这款游戏在北美市场不负众望的取得了巨大成功。

尽管成绩喜人，但是游戏的开发过程却充满艰辛。这种日本人指挥，美国人付诸实施的跨国组合，因为语言和文化的差异，使得制作团队内部矛盾丛生，经常陷入各种误解和争吵，马克·塞尼逐渐意识到团队管理关乎到一个开发项目的最终命运。当年，美国任天堂的NES主机占据了94%的市场份额，而世嘉Master System主机的份额仅为可怜的4%，缺少施展拳脚舞台的塞尼，最终选择了离开世嘉美国。应朋友的邀请，塞尼允诺帮助一家新成立的游戏制作公司，应对创业初期的种种挑战，他不但直接负责公司的招聘，还制定了详尽、科学的工作制度，这间公司就是日后成功实现“《古墓丽影》系列”复兴的水晶动力。当公司一切走上正轨后，塞尼告别了朋友，正式出任环球互动工作室的开发副总裁。

塞尼很聪明，具有活力、文雅，讨人喜欢，圆滑与自信很奇妙的融合在他的气质里，并为他赢得了大量友情与商业合作机会。在日本三年的工作经历，使他获得了宝贵的开发经验，他的游戏理念充分体现出东西合璧的色彩。一方面，讲究自由，鼓励创意，避免束缚住团队成员的手脚，另一方面注重员工培养，用完善的管理制度规范开发流程。日后塞尼的游戏作品，不但具有开放、幽默的风格，也融入了日式游戏特有的细腻和注重细节，他相信对游戏开发者而言，存在“魂”这样的东西，“制作游戏不仅是一份工作，更是一种信念，不管你要做什么，发现最好的员工，组建过硬的团队，坚定信念，诚实待人，敢于挑战传统，以给玩家带来至高的游戏体验为目标。”



▲马克·塞尼的处女作《疯狂弹球》。

势不可挡

1994年，履新环球互动工作室副总裁一职的塞尼，四处奔走，为这间年轻的游戏公司不断招兵买马，壮大实力。在游戏开发者大会上，他遇到了两名怀揣游戏梦想的年轻人：杰森·鲁宾（Jason Rubin）和泰德·普瑞斯（Ted Price），他们有着相近的年龄，都痴迷于游戏创作，两个人分别建立了自己的游戏工作室：顽皮狗和Insomniac Games，却被资金、开发资源或办公地点等问题搞得焦头烂额。塞尼适时伸出了援手，在环球互动的办公楼为他们提供了宽敞的工作场地，并提供了一份优厚的合作协议，在保持两家制作室相对独立的基础上，让他们为环球互动开发原创游戏。这个决定招致了其他公司高层的反对，他们认为押宝几名初出茅庐的新手，实在是一项风险巨大的投资。最终，眼光敏锐的塞尼力排众议，并因此成就了两家将在未来游戏业呼风唤雨的游戏制作组。

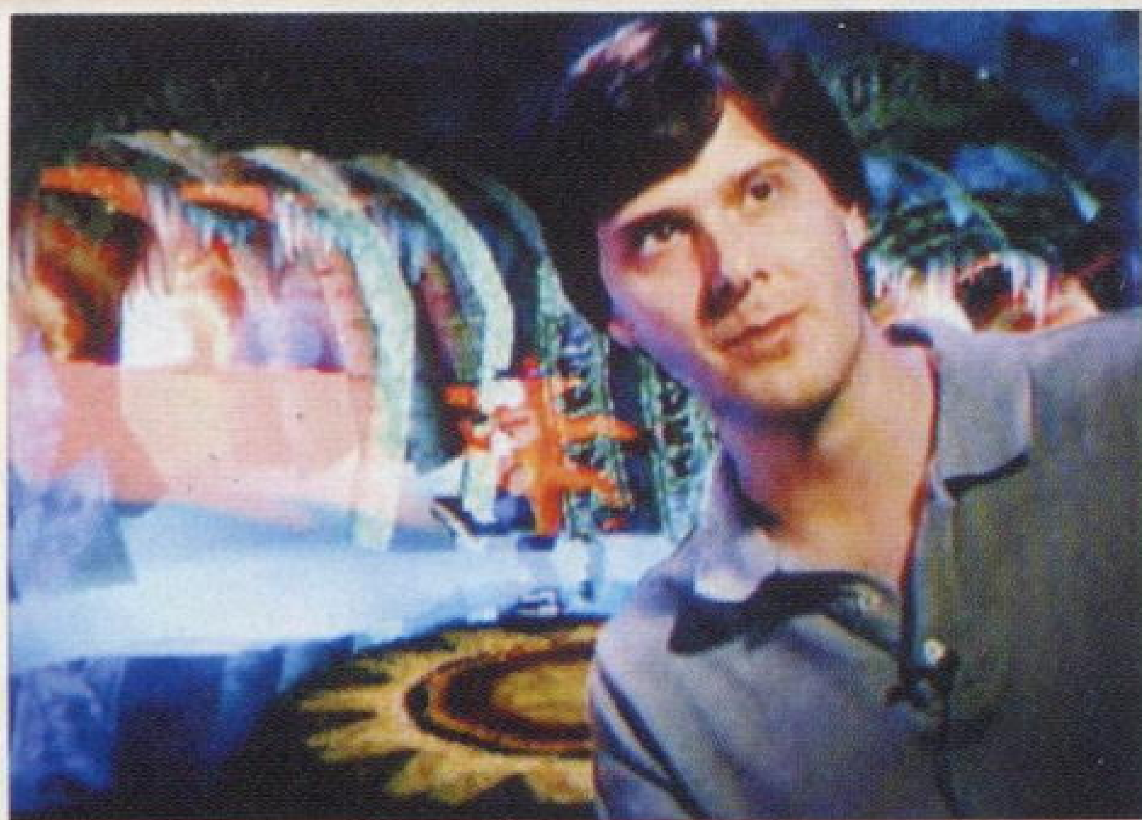
多年以后，塞尼回忆起自己当年的决定：“当时（环球互动的）很多高层都反对这份协议（投资顽皮狗和Insomniac Games），我告诉他们，这两家名不见经传公司的年轻创始人，将来取得的成就将超过在座很多人，而我们惟一能做出的聪明决定就是：与他们一道成功。”塞尼强调不能低估年轻人的乐观和冲劲，但硬币的另一面是，也要时刻关注他们的成长，适时激发他们的潜力，引导这些年轻人达到他们人生的另一个高度。无论是杰森·鲁宾，还是泰德·普瑞斯，他们个性中有着执着的一面，会倾尽全力连续奋战几个昼夜，有时又会率性而为，工作时间跑到洛杉矶的海滩玩冲浪。对于他们的孩子气，塞尼保持了宽容的态度，但同时也会传授他们正确的行为方式。直到今天，深感知遇之恩的两家游戏制作室，依旧保持着同塞尼本人的密切联系与合作，旗下众多知名游戏作品或多或少留下了他的个人印记。

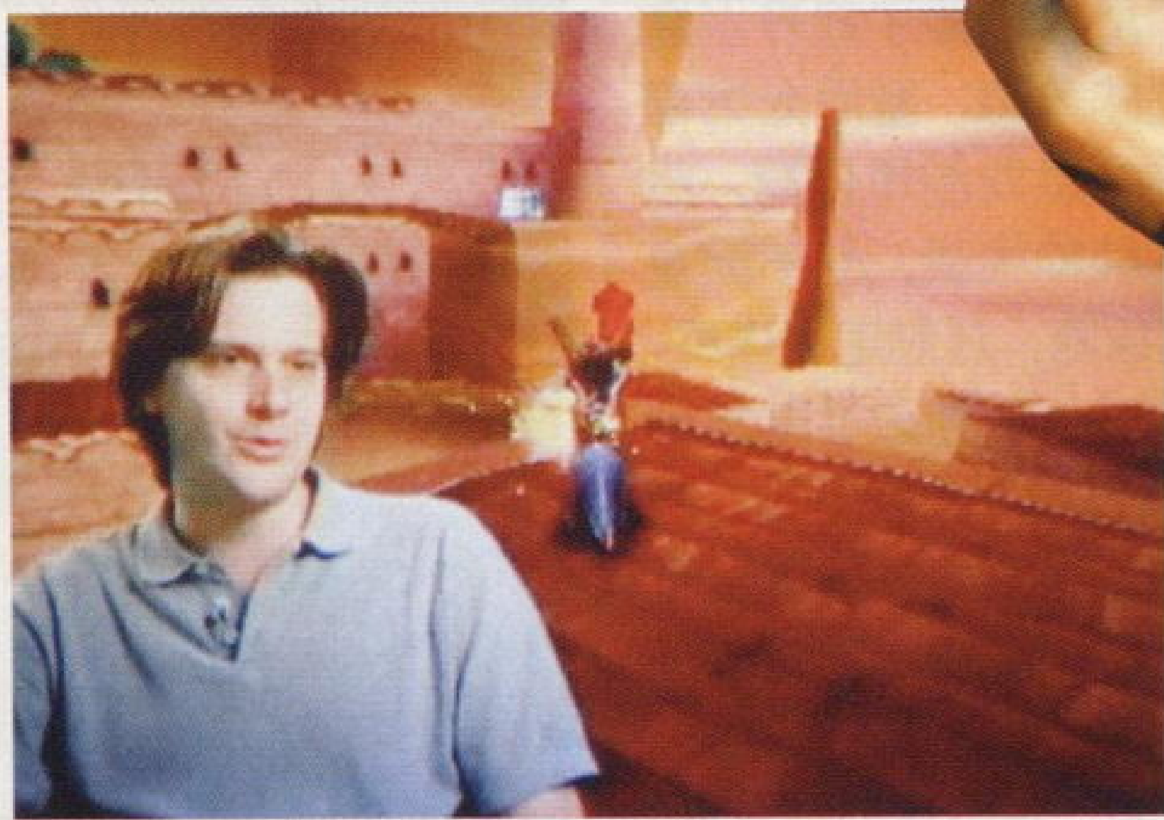


顽皮狗创始人杰森·鲁宾曾这样评价堪称自己职业生涯导师的塞尼，“马克很少置身事外，他永远是复杂问题的解决者以及自己开发理念的实践者，而不是一名旁观者。在关键环节上，他往往亲力亲为，全力以赴。”塞尼非常看好PS的发展前景，以项目执行制作人的身份，率领顽皮狗和Insomniac Games分别开发一款PS原创游戏——《古惑狼》以及《小龙斯派罗》。那时，中裕司正在着手制作梦精灵，而宫本茂正在筹划下一代的马里奥，他们和塞尼一样，都面临着相同的问题：如何将2D平台游戏引入3D世界。《古惑狼》的处理办法类似于将2D画面呈现90度，以后方视角展开游戏。值得一提的是，当时的古惑狼引擎堪称PS平台上画面最为强大的游戏引擎，而古惑狼也成为游戏史上脍炙人口的经典角色。

《古惑狼》丰富的色彩以及充满细节的雨林效果令人惊艳，玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心，为了更好地聚焦场景设计，游戏采用了线性流程。而在Insomniac Games的《小龙斯派罗》中，塞尼并没有局限在昔日的成功模式中，而是大胆引入了开放式的场景设计，并为小龙斯派罗增加了更丰富的动作类型。两款作品最终取得了惊人的销量，《古惑狼》突破650万套，《小龙斯派罗》也卖到了450万套。值得一提的是，上述两款作品由环球互动和索尼联合发行，塞尼和他的团队对于PS硬件机能的摸索，已经到了有些令人瞠目结舌的地步，由其设计的3D游戏引擎不仅画面华丽，支持多种特效，而且运行效率颇佳，整体表现甚至大幅超越了索尼自家的引擎。塞尼不无骄傲的表示：“我们更主动的捕捉和适应游戏产业的趋势与发展，并不把自己仅仅当成代码编写者。”

游戏产业梦之队这个词汇所蕴





▲《小龙斯派罗》与《古惑狼》是PS时代两大标志性作品。



含的成功意向令人神往，综观产业历史，当一家游戏公司陷入困境，急需拯救的时候，梦之队就会横空出世，用过人的创意和魄力扫清颓势。对90年代初的环球来说，塞尼和他费尽心血培养的顽皮狗与Insomniac Games就是这样的角色。初任环球制作室开发总裁时，公司人心涣散，欠缺经验，而塞尼通过大刀阔斧的改革和提拔新人，仅用了两年时间，就让环球互动制作室步入巅峰，成为游戏业新的赚钱机器。马克·塞尼曾在街机时代一鸣惊人，在相对封闭的日本游戏圈赢得尊重，随后成为PS时代欧美风头最劲的游戏制作人之一，并亲手缔造了两家前途不可限量的制作室，在公司管理领域的表现也是可圈可点，然而此时，塞尼的职业生涯即将迎来一个充满争议的事件。

坚不可摧的数字总会对人们的判断产生支配性的影响，当两款游戏取得近千万套的销量时，塞尼意识到动作游戏面临着新的变革，但母公司环球集团的高层们却乐观认为，可以简单复制这种快而耀眼的成功。然而，随后推出的众多克隆作品，普遍遭遇市场滑铁卢，屡次建言而得不到采纳的塞尼，面对这种“枝叶丛生，不见果实”的尴尬局面，只能尽力亡羊补牢。在环球集团大幅削减对环球互动工作室的预算后，巧妇难为无米之炊的塞尼，作出了出售《古惑狼》、《小龙斯派罗》品牌的决定，并最终售与出价3000万美元的法国游戏公司威望迪。令不少玩家诟病的是，两大经典游戏系列此后的遭遇可谓元气大伤，再不复当年之勇，这或多或少要归咎于塞尼的决策，但硬币的另一面是，作为环球互动的常务副总裁，在价格浮动位于高点之际卖出游戏版权，维护了公司的利益。

因丧失《古惑狼》开发权利而恼怒不已的杰森·鲁宾同塞尼大吵了一架，不过这起事件，并没有影响师徒俩人的关系，当杰森·鲁宾开始筹划再次创业时，塞尼继续施以援手，为他引入了大笔风险投资。多年后，塞尼透露当时环球互动工作室给予他的个人待遇其实并不高，这间公司不仅在游戏产业毫无名气，而且一些公司高层干脆就是门外汉。塞尼之所以推掉那些丰厚的工作合同，选择环球互动工作室，就是看中了他们给予自己充分的信任和施展空间。与那些科班出身，善于成本控制的高管不同，塞尼更像是一名身先士卒，奋战在第一线的将军。除了游戏制作这一本职工作外，他将很大精力投放在培养游戏人才，归纳开发战略等领域，并取得了引人瞩目的成就。

随着威望迪整体收购环球互动工作室，马克·塞尼拒绝了新的工作合同，在休息了一段时间后，他决心向一个自己关注已久的领域进军——建立一家主要从事游戏开发顾问工作的咨询公司Cerny Games。凭借深厚且广薄的开发经验，他开创了“塞尼之道”的理论，规范游戏开发过程中的“可为与不可为”，倡导自由和开放的态度，在遵循用户需求的前提下，高度挖掘开发工作的各种可行性，并有效缩短研发时间。塞尼强调，如果游戏最初概念无法打动玩家，与其耗费大量精力做无用功，不如在之前就果断放弃。《帝国时代》系列”的创作者Bruce Shelley评论说：“塞尼之道的核心就是在游戏开发过程中，将创新自由和敢于冒险置于非常重要的位置。”

中流砥柱

“塞尼之道”备受业界好评，被不少中小型游戏开发者奉为经典，IGDA（国际游戏开发者协会）授予了他终生成就奖，并在个人介绍中将塞尼描述为“合作大师”和“万事通”。“他是我们这个产业少有的万事通，不仅以高瞻远瞩的眼光设计伟大的游戏作品，而且可以将周围的资源与人才有效粘合在一起。他非比寻常的高效开发策略，让整个游戏产业受益颇丰。”Cerny Games的首个客户，正是塞尼多年来的老朋友SCEA。据说，他本人与平井一夫私交甚厚，两人平时交流直接使用日语，而非英语。2000年，平井一夫邀请塞尼出任一个游戏引擎技术团队的主管，此后吉田修平也表达了希望他能够继续帮助几家游戏制作室成长的愿望，当时SCEA最重要的两个人物先后力邀塞尼出山，在很大程度上，因为他是“让变化发生的那个人”。



▲应用Ice Team技术的《战神III》。

1998年，SCEA将旗下的核心技术团队命名为ICE Team，随后将它并入顽皮狗，这一举措本身给塞尼的加盟制造了一些麻烦。他曾是顽皮狗昔日的顶头上司，如今要接受顽皮狗的领导，在情感上并不是一件很容易接受的事情。出人意料的是，塞尼对此表现的却很坦然和大度，SCEA也找到了一个两全其美的解决方案：ICE Team保持相对独立性，除了参与顽皮狗的日常开发，还要往来穿梭于SCE欧美地区的第一、二方游戏开发商之间，提供各种技术支援，并直接向索尼全球制作室总裁汇报。塞尼则以Cerny Games总裁的身份加盟ICE Team，并非索尼的正式员工，但却掌握着诸多核心开发项目的机密。这样的管理架构在SCE的体系中是非常罕见的，也从侧面凸现出塞尼和Ice Team无可替代的重要价值。

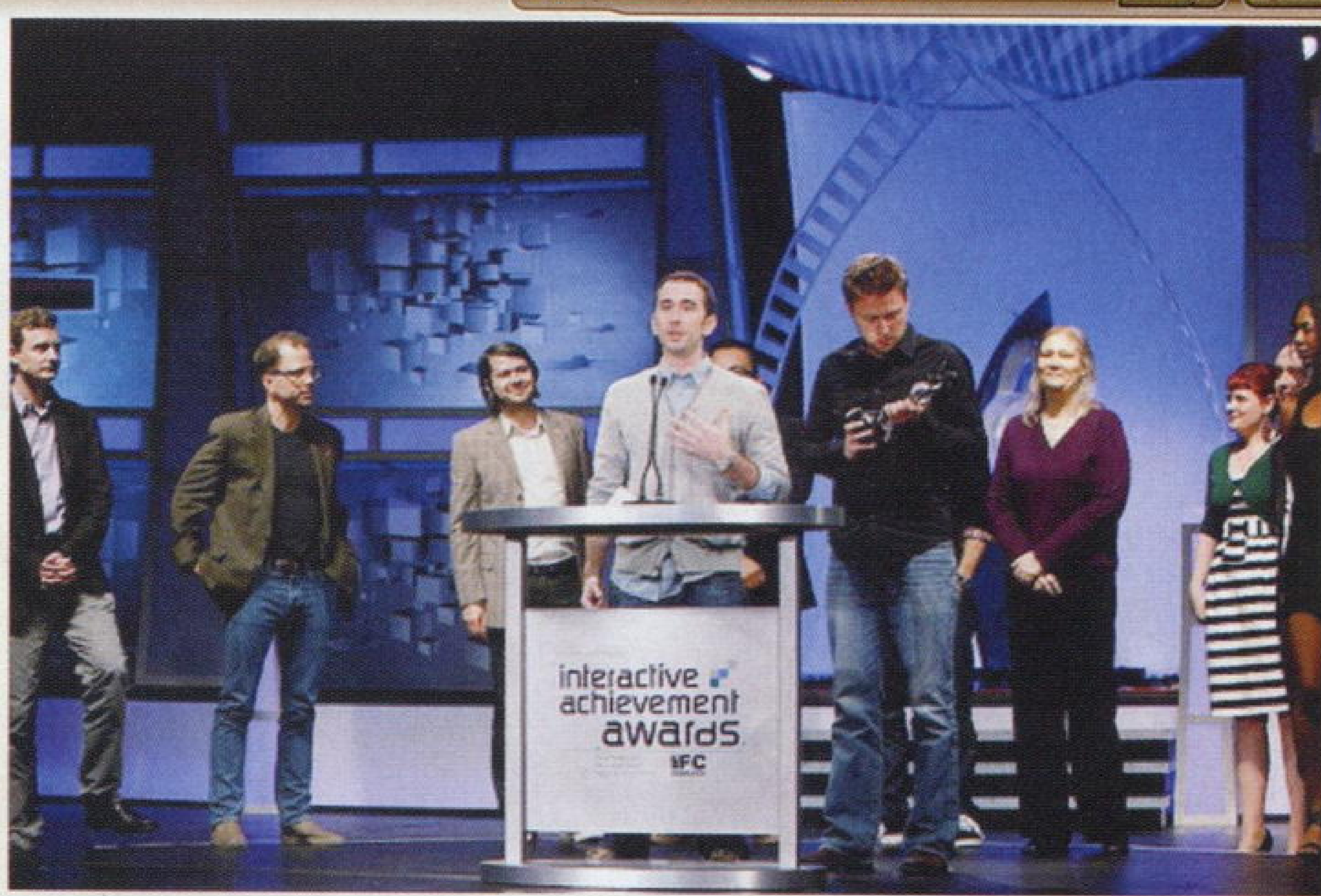
如同复制PS时代的辉煌，马克·塞尼联手顽皮狗及Insomniac Games，为PS2平台打造了两款玩

家耳熟能详的经典动作游戏：《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》，借助超一流的引擎技术，《杰克Ⅱ》实现了无缝连接和超大场景设计，以绝佳的游戏画面享誉欧美地区。两家制作室同样应用了"塞尼之道"的开发战略，使得它们参与的游戏项目很少出现延期的状况，几乎每款作品都能准时发售。除此之外，塞尼和Ice Team还为PS2主机打造了一款强大的通用3D游戏引擎："Kinetica"，"战神之父"David Jaffe曾感叹说："对PS2来说，(这款引擎)几乎是无敌的。"使用该引擎的游戏作品包括《战神》、《战神Ⅱ》、《海豹突击队》、《杰克与达斯特》、《大逃亡》等经典大作，塞尼和Ice Team的技术功力可见一斑。

塞尼并不盲目追逐新的技术潮流，避免开发那些可能被束之高阁的技术，而是更青睐能迅速与游戏产品相结合的技术。2003年初，比SCEJ技术团队还要早上半年时间，塞尼和ICE Team成为最早深入研究PS3引擎技术的团队，若干成果被直接应用在《未知海域 德雷克的宝藏》中。此后的几年间，他们以技术支援者的身份，陆续参与了《战神Ⅲ》、《杀戮地带2》、《抵抗2》、《小小大星球》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》、《摩托风暴2》、《天剑》等大部分索尼一、二方游戏的开发工作。ICE Team的主要成果是基于顽皮狗2.0引擎开发的《未知海域2 纵横贼道》，这款横扫2009年业界各大奖项的作品，不仅拥有比前作更多的多边形，更丰富的环境细节以及敌人数量，光影系统也得到了史无前例的加强，当世外桃源香格里拉呈现在眼前时，玩家无不为美轮美奂的景象而惊叹。

在PS3发售初期的游戏匮乏阶段，塞尼协助顽皮狗、圣莫尼卡工作室、Insomniac Games等开发商冲破技术障碍，不断推出优秀的作品，无疑起到了中流砥柱的作用，如今PS3第一方大作一再打破画面和技术的天花板，他同样立下了汗马功劳。无论从哪个角度看，塞尼都取得了令今日的游戏开发者们感到无比艳羡的成就，而且，他的职业生涯才刚刚走过一半的距离，在这个传奇故事真正结束前，你很难判断它究竟可以达到怎样的高度。对于自己的成绩，塞尼总能保持清醒，拒绝由此产生的种种诱惑，并用沉稳、积极的心态影响周围的同事和伙伴。比如，当顽皮狗试图在PSP游戏开发领域有所斩获时，塞尼明智的要求他们专注于自己最擅长的工作。据悉，在SCEE针对《大逃亡》和《第八天》两款PS3游戏是否取消的决策过程中，塞尼同样发挥了关键作用。

2004年，杰森·鲁宾决定离开去独自创业，顽皮狗工作室接棒的第二代领导者，再次显示出马克·塞尼精准的看人眼光。当年他离开水晶动力时，只带了一名年轻的美工一道离开，此人随后加盟顽皮狗，他就是如今顽皮狗的联合副总裁伊万·威尔斯。2008年，塞尼自愿辞去了ICE Team主管一职，由顽皮狗首席程序设计师David Simpson接任，他自己则以顾问的身份，更专注于引擎技术的研究。ICE Team目前主要的工作是为第三方开发者和第一方开发者，制作引擎组件，并拥有目前PS3游戏开发最强大的两项技术：促使开发者发挥更多PS3机能的图像引擎技术以及用于产品调试、分析和除错的系统套件。据悉，目前塞尼和Ice Team正在秘密研发专供第一方和第二方游戏制作组使用的通用引擎，代号为"ICE"的3D引擎。



▲顽皮狗团队成员在美国互动艺术和科学学院颁奖典礼上特别感谢马克塞尼。

在PS3发售后的几年间，塞尼和Ice Team联手攻克了一个又一个的技术难关，为神机的开疆拓土保驾护航。其中最具价值的技术性突破包括：最大程度利用RSX的全部缓存，实现RSX和CELL处理器的协同工作，以及100%激发SPU的性能，显著分担GPU的工作，这些技术被广泛应用在《未知海域2 纵横贼道》、《战神Ⅲ》等王牌大作中。在2010年已经公布的PS3独占游戏中，塞尼和Ice Team协助开发了《杀戮地带3》、《小小大星球2》等作品。为PS3研发顶尖的图像引擎，是一场马拉松而非冲刺跑，塞尼比以往任何时候都清楚自己的目标和所面临的挑战。如果代号"ICE"的3D通用引擎研发成功，在保持超一流画面效果的基础上，会缩短30%～50%的游戏开发时间。对此，塞尼面带笑容的表示："就像之前说得，我不能透露自己参与的工作，但无论如何，(这些游戏)有的会在2010年发布，有的会在2011年推出，还有一些要等到2012年了。"

20多年来，塞尼和家人一直居住在洛杉矶，不过每隔两年就会到日本旅游一次，因为在这里承载着他早年时期所寄寓的游戏梦想。塞尼在平日里的兴趣，除了体验五花八门的游戏，在沙滩上和家养的两只可卡猎犬(Cocker Spaniel)玩耍外，他还是一名不折不扣的漫画及日剧迷，现在即使工作繁忙，他也总要抽出时间观看日语原声的《海贼王》。谈及当前日本游戏业遭遇的低潮，塞尼认为应当归咎于部分游戏开发者表现的"不够自信"，"日本人的性格中混合了高傲与谦卑，当整个欧美产业向日本学习时，他们却裹足不前，而在整个产业重新洗牌之际，他们又对自己固有的风格产生了怀疑。"塞尼认为欧美游戏开发过于强调"标准和技术"，而日式游戏则具有更独特、更地域化的气质，"我很期待《如龙》和《最后的守护者》，它们证明了日式游戏依然灿烂如昔。"

在美国互动艺术与科学学院举办的颁奖典礼上，塞尼阐述了自己的成功之道，"不要让循规蹈矩的腔调僵化我们鲜活的思维。"随即享受到现场来宾起立并经久不息的掌声，顽皮狗副总裁伊万·威尔斯由衷地称赞道："无论是在街机的黄金时代，还是本世代，马克·塞尼总是能站在游戏产业的风口浪尖上……他走过的每一步，无一不是重新定义了游戏设计、技术和开发哲学！"而SCEA总裁Jack Tretton则向塞尼本人送上了一份动情地合作宣言，"(入选名人堂)是一个有关时间、职业生涯和个人奋斗的荣誉，我们很庆幸不用去假设，如果没有遇到塞尼会发生什么，我只是想在这里重申，无论是过去，现在还是将来，我们愿意同这位伟大的朋友，一次又一次的合作！"


□《未知海域2》的惊人技术离不开马克·塞尼。

■奎托斯搏杀奇美拉 作者：Andy Park

雄浑背后

——《战神III》原画美术组专访

编 ACE飞行员
美编 木仙

我永远不会忘记第一次进入《战神》的世界，跟随着奎托斯奔跑在一片骚乱的雅典城中，当穿越一段高高的台阶后所看到的情景……远方巨大的战神阿瑞斯向大地咆哮着，相比起来，奎托斯就是一只蝼蚁。这难道就是我们要征服的敌人吗？相信当时每一位玩家面对这种压迫感，都会从内心深处不由自主地和奎托斯一同感叹倒：The God Of War……时间如梭，然而《战神》的气概却长存于我们心中。如今我们迎来了"《战神》系列"三部曲的完结篇《战神III》。为了让玩家们能够更加深入地了解这款PS3巨作，本次我们特地联合CG专业杂志《CGW数码设计》献上一篇《战神III》原画美术组专访。通过这些艺术家们的视角，向我们展现创造《战神III》的艰辛历程。

《战神III》首席艺术家 Cecil Kim

www.cecilkim.com



工作经历

● 1996年～1997年 Imaginary Forces（美国加州，好莱坞）
《楚门的世界》特效画家
《黑衣人》标题部分故事板画家
《活火熔城》题头部分特效画家
《佐罗的面具》特效画家

● 1997年～2000年 Square USA（美国夏威夷，火奴鲁鲁）
《寄生前夜》故事版画家／概念艺术家
《最终幻想 IX》概念艺术家／地图画家

● 2000年～现在 SCEA，Santa Monica 工作室（美国加州）
《烈火战车》概念艺术家
《战神》概念艺术家
《战神II》概念艺术家／场景组首席艺术家
《战神III》首席艺术家

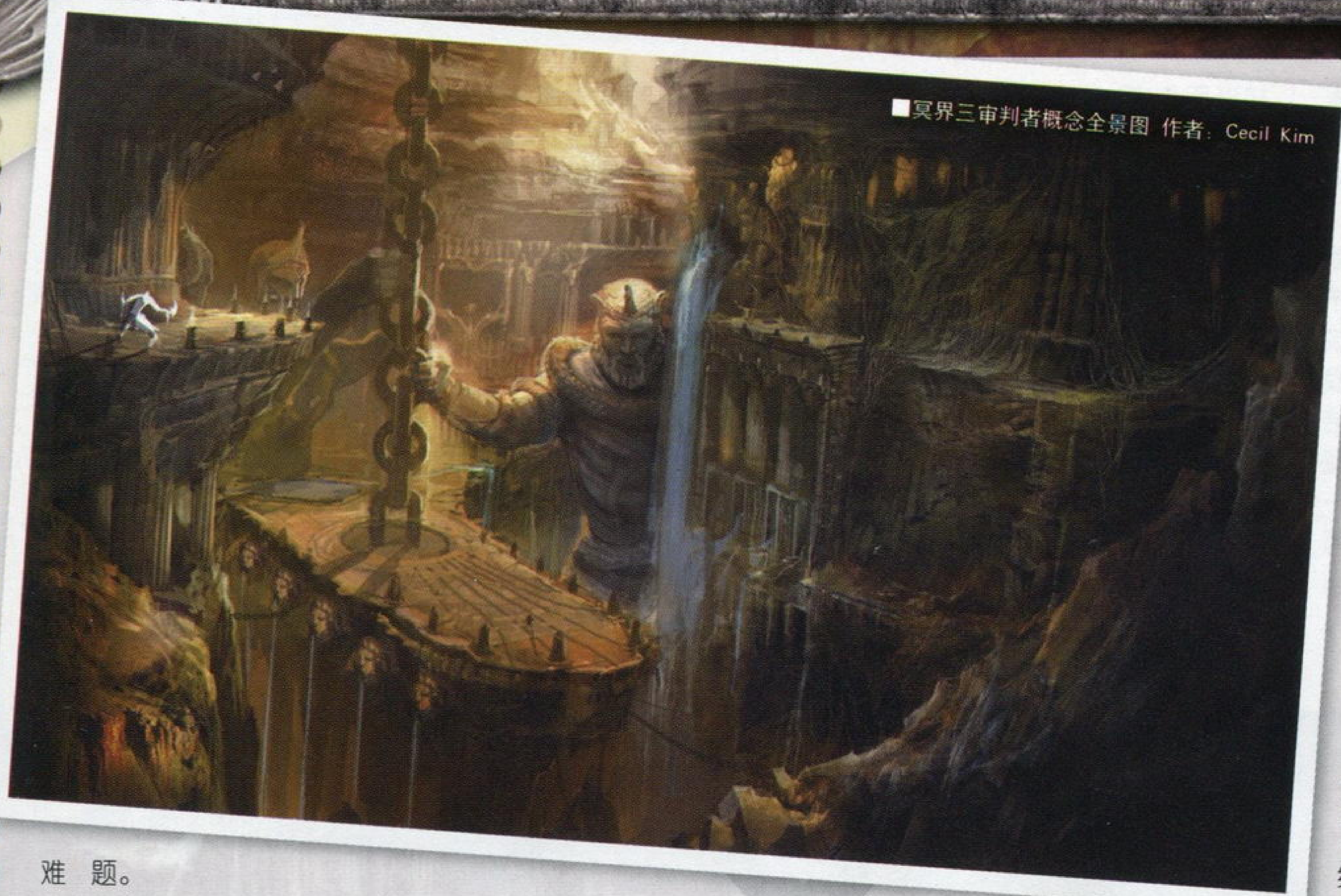


■哈迪斯洞穴之大熔炉场景设定稿 作者：Cecil Kim

CGW：这次"《战神》系列"终于到了PS3的时代。我们知道，PS3是机能最强大的游戏机。就你的工作体会来说，你可否谈谈这次和P2时代的不同之处？

Cecil：即使《战神》开发组在PS3刚刚发布的时候就开始了《战神III》的研发，即使PS3和"《战神》"系列游戏的版权都属于SONY公司，但是这个工作对我们来说还是非常困难！在早期的研发中，我们先是解决了奎托斯这个角色的表现问题，他的表现细节甚至精确到运动时不同肌肉的变形。我们也通过测试，了解PS3引擎的新功能可以给环境表现带来哪些增色，虽然我们还不知道创造一个达到单位面积的场景要花费多少时间。

把握效率，了解每个艺术家在单位角色和场景上所需要花费的时间，这个成了我们面对的首要


■冥界三审判者概念全景图 作者：Cecil Kim

难 题。

在《战神》和《战神Ⅱ》的时代，我们大约需要2周的时间制作一个角色，包括建模和绘制好贴图；但是在《战神Ⅲ》的时代，一个角色就要花掉我们6周到9周的时间。这个时间真是太长了！那么多艺术家的精力和这么多时间花费在单一的某个角色上实在是很容易让人觉得疲倦。而且更加要命的是，场景的制作是更加复杂的工作。每一块贴图都有不同层次，通过不同的渲染来实现最逼真的效果。

我们坚持用Zbrush建模，制作基本地形，然后将这些模型导入不同的工作通道里。那时候我们还在摸索阶段，不知道制作的限度在那里，所以一开始的时候，每个人都力求把工作做到完美，保证场景的每一个部分都美仑美奂，尽可能地体现出人工雕刻般的自然感觉。我们那时候寄希望于程序组开发的一堆工具来实现各种效果，比如自然光渲染和角色阴影绘制等等。我们不知道哪些部分应该简化，哪些应该在保证基本质量的前提下做得模板化一些。因为在开发的前半阶段时间里，我们没有任何工具来帮助我们去界定游戏的艺术风格。

这样一来，可就苦了3D关卡艺术家们了。他们必须创造性地研究自己的工作流程，研究怎么节省时间，研究怎么对付工作日期表。有些艺术家甚至花费了整整10个月去制作一个关卡！这对他们来说真是……太残忍了。你知道，截止日期永远就在那里放着，而且你还需要和新的引擎技术磨合，做测验，你就必须训练自己，提高工作效率，节省时间，除此之外别无他法。

举个例子来说，哈迪斯的体内。我一开始设计这个场景的时候，它看起来会像有机物，到处都是尖刺，周围似乎正在融化，会让你联想起血肉之躯遭受的痛苦和折磨。我想这个场景做成3D模型肯定酷得要死。但是一旦这个场景要变成3D模型，在PS3的引擎中再现，就涉及到了制作时间问题。我们很高兴最终看到设计变成了PS3中的场景，但是这也花去了我们很多时间反复测试和取舍3D环境的实现效果。

最后的引擎测试才是真正的噩梦。我们把所有的元素都放入引擎中运行，结果发现游戏运算溢出了。所有的艺术效果、设计元素、画面数据、声音数据、动作骨骼、动画程序、纹理贴图等等，全部都要在高精度的3D模型下保证流畅运行。我们不得不一刻不停地调整各方面的元素，不停地做加减法，在各方面进行取舍和修改，一直到最后的截至日期。在那最后五个月，技术组成员和团队的其他所有人一起，没日没夜没玩命干活，周末更是无从谈起。这真的是我游戏生涯中工作最繁重的一段时光！

CGW：我相信"巨大"一定是《战神》系列的关键词。据说《战神Ⅲ》的场景是《战神Ⅱ》的四倍大小，我看到奎托斯直面泰坦的一些画面，他简直就只有豆子那么大。作为一个概念艺术家，你是如何把握这样宏大的场面呢？你怎样使用你的比例尺？

Cecil：关于在场景方面的表现，其实不光光是场景设计和建模的功劳，摄像机镜头系统也发挥了很大作用。在PS2时代的《战神》中，我们尝试性地将玩家操作的角色放置于巨大无比的场景中，以增加游戏的魄力。你如果玩过之前的作品，你一定记得《战神Ⅱ》的"时间战马"这个镜头，奎托斯走在那巨大的铁链上；在《战神1》中也有奎托斯从吊桥走向潘多拉神殿的镜头。而在《战神Ⅲ》中，我们增加了一些过场画面，这些部分不再是你在《战神1&2》中看到的那些即时演算，不过也不是特地制作的CG电影，而是基于原有模型使用了全新的渲染方式制作出来的更具电影感的镜头。这样，我们就要考虑到游戏画面和过场画面之间的过渡，在同一个游戏引擎中镜头的流畅。

至于你说的比例尺，我们永远使用的就是主角奎托斯的模型尺寸。有一次我们抛弃了原设定，想在场景中加入一些广角镜头，结果我不得不回去研究那些电影艺术家提出的，用于参考的镜头，再找到我原来的概念设计图，进行重新创造。这有点像倒着行走。虽然不是有意为之，但这样的事在游戏制作中经常发生，尤其当你的工作与故事戏剧性叙事结构相关的时候。镜头的设计会影响你设定工作的各个方面，例如比如天空的气候如何变化，在泰坦战争的大地上飞速掠过的镜头，等等。

CGW：在过去的PS2时代，我对那些体型巨大的角色感到非常震撼，我尤其记得《战神Ⅱ》刚刚开始的时候，奎托斯和罗德岛上的太阳神巨像之间的战斗；而在这一作中，我们近距离地看到了更加巨大的泰坦。你可否谈谈这些庞然大物？

Cecil：盖亚是我第一个设计的泰坦。另外在奥林匹斯山上和太阳神战斗的一个火焰泰坦也是我的设计。盖亚的体型在整个《战神》游戏中是最大的，她带着她的泰坦大军和奎托斯，与宙斯战斗，但是最后却死于奎托斯的背叛。

克罗诺斯是我所设计的动作部分和解谜部分中最得意的泰坦角色。这个角色其实在《战神》1代中就已经现身过了，虽然他只是出现在朦胧的、脏兮兮的漫漫沙丘风暴里，但我们所有人仍然记得他那痛苦的脸、干燥的皮肤以及他身后铁链紧锁的潘多拉神殿。所以，这一次我们并不需要重新设计科罗诺斯这个角色了，Tyler Breon这位天才的3D艺术家在PS3中以更高的精度再现了科罗诺斯，并让它在游戏中看起来更棒。不过尽管如此，在完成过程中我们还是花了很大的功夫，包括克服如何处理多边形表面曲线的走向等困难。

CGW：我买了《战神Ⅱ》的画集，在书里我看到了很多当时在游戏中没有实现的设计，但是它们真的很酷！那么这次《战神Ⅲ》是否有一些之前就设计好的，但是在原来的游戏中没有实现的角色？

Cecil：的确如此，而且有不少角色都是这样。奇美拉（Chimera）就是这样，它没有做到《战神Ⅱ》中去。用3个大不相同的动物合成为一个角色可不是一个容易的事！它的制作在各方面都需要次时代技术。而到了做《战神Ⅲ》的时候，所有的事都可以实现了。另外哈迪斯的有很多细节设计的主旨也借鉴了《战神》1代时代开发出来的哈迪斯角色。当然，我们要给它设计出与《战神》1代完全不同的场景。我们努力寻求另一种基调，让"地下世界"给人耳目一新的感觉。设计工具给制作哈迪斯外貌（哈迪斯的脑袋是一个内部燃烧的头盔）的程序员很多帮助。我们降低了烈火的色彩饱和度，并为黑暗的石头表面添加冷色调的紫色反光，游戏里你看到的就是这样。

CGW：《战神》全系列游戏的故事内容都来自希腊神话。那么你作为首席艺术家，你是否在做设计的时候有参考一些古典油画或者那个时代的艺术品呢？

Cecil：老实说，虽然在我们的资料库中确实有很多这方面的建筑遗迹和雕塑，但是我们没有参考多少这方面的油画作品。

文艺复兴之前，关于希腊神话的油画都是源于希腊神话的演变甚至是它衍生出来的罗马神话。我们确实从一些大师作品中吸取了不少灵感。但实际上，通过多年这方面的研究，我知道哪些能符合"我们的希腊神话"而哪些不符合。我们培养自己的分辨能力，能一眼看出哪些是真实的希腊艺术，而哪些是其他艺术家的人为加工。但是说到底，我们还是从一些后来的改编作品中吸取了些许灵感，用于我们的角色和故事当中。美杜莎这个形象到今天为止被演绎过无数次，我们知道几乎每个艺术家都想用不同的方法及美术风格来塑造她，但我们做的美杜莎还是和2000年前的艺术品最接近。在纹章制作技术方面，我们能够知道那些希腊文化可以为人们接受，哪些过于程式化，哪些又过于超前了，并且基于这些判断有所取舍。

CGW：你是《战神》系列的老艺术家了，从1到3一路走来，而且我也发现了制作团队成员也有不少变动。那么你可否告诉我，是什么让你坚持留在《战神》的团队中？

Cecil：Santa Monica工作室成立之初时，我就开始在那里工作了。一开始的时候，工作室还不足30人。我见证了最艰苦的阶段，一路学习，成长，知道现在为业内最好的游戏开发者。我和很多最初团队的成员和领导成了老朋友。他们也陪伴我度过了最困难的日子，不管是生活还是事业上。我很喜欢的一点就是工作室在努力完善每一部作品，来壮大自己的基业。编程、设计及艺术部门都互相敬重，每个人都能够体谅对方，因为创意行业需要耐心，而且也难免无时无刻不在变化。(一个成员完成了很艰巨的工作，但可能最终产品却没用到它）对我来说，这是一个适合艺术家呆的平台，因为管理者知道如何给艺术家提供好的环境。

当然，《战神》的成功让我们从SONY公司那里得到了更好的支持，我们有了不少特权，而特权就意味着责任。我希望这个让游戏好到足以载入史册。多少年以后，人们能够回过头来了解我们曾经做过什么，是怎样做成的，这是游戏业一个成功的范例，这个产品融入了制作人对它的热情，多部作品的质量水平始终如一。

CGW：毋庸置疑，《战神》三部曲的每一部都是业内的标杆，而你的艺术风格也成了这款游戏的标志之一。但是作为一个艺术家，你可否谈谈你未来的计划？你接下来会做什么呢？会是《战神4》吗？或者你会不会转型做点其他风格的游戏：没有这么血腥暴力，看起来可爱一点，就像你多年前做过的《最终幻想IX》那样？

Cecil：Santa Monica还是有很多项目要做的。如果真要做《战神4》，我们会非常谨慎地对待全新的战神世界。作为视觉开发主管，我和游戏总监保持密切联系，一起寻求未来项目的新艺术视角。游戏产业每天都在发生巨大变化，PS和不同软件开发者每天都在开发新的工具新体验，而我的未来的目标就是帮助Santa Monica的团队做出玩家前所未见的视觉体验。

我坚信随着技术的发展，在游戏制作领域中，艺术设计选择的途径也会越来越多，它将扮演更重要的角色。

角色设计艺术家 Andy Park

www.andyparkerart.com

● 早年曾加入Image Comics漫画公司旗下的Extreme Studios工作室

● 1999年毕业之后开始漫画生涯，绘制《古墓丽影》系列漫画；之后作为漫画家和封面画家受雇于Marvel和DC公司，绘制过《X-Men》和《超人》

● 2003年离开漫画行业，加入了Liquid Entertainment，成为一个概念艺术家，参与制作《龙与地下城：龙晶》

● 2005年加入SONY Santa Monica工作室至今，参与开发《战神II》和《战神III》

● 除此之外，还为诸多公司和著名杂志绘制过插图，客户列表中包括FHM、Dreamworks、Maxim Magazine、HBO、ABC、EA等等。

CGW：可否谈谈你加入《战神》团队的经历？从PS2时代走到PS3时代，你可否谈谈你的感触？

Andy：我是从《战神II》时代开始加入这个小组的，那时候《战神》还是个PS2游戏。Santa Monica工作室业内集中了不少业内天才，可谓人才济济，他们在PS2的时代制作了如此精彩的游戏。所以当《战神III》要开始制作的时候，我非常兴奋，因为我很想知道这样一个可以将PS2机能发挥到极限的游戏制作组会在PS3引擎上有怎样的表现。而且，我也非常期待能看到PS3能实现多高质量的角色和场景画面。

CGW：《战神》的故事和角色都脱胎于希腊神话，你们是否通过一些传统油画去寻找灵感？你是怎么平衡古典神话美学和现代游戏美学的？

Andy：我设计了一些场景，但是我主要的工作还是为《战神III》绘制角色。我们设计的这些角色全部在希腊神话中都有出处。当然，我们花费了很多时间在研究了希腊人的设计和神话故事上。但是最主要的，我们是要基于广为人知的希腊故事，创造出一个《战神》的完整世界，并且还要保证原来的史诗感。所以我在设计角色的时候，的确是做了很多史料的研究工作。

但是我觉得我设计并没有被我所研究的资料所拘泥。我尝试着在这些即成的角色身上创造出一种独一无二的视觉风格，同时也要保证设计不能偏离人们原有的印象太远以至于无法辨认。

CGW：我在《战神II》画集中看到了不少被删除的角色，其中不少出自你的手笔。可否谈谈这些之前被删除，但是现在又出现在PS3上的角色？

Andy：制作游戏的过程中总是会有一些内容会被剔掉，角色，场景，故事情节，甚至整个关卡。这其实再正常不过了。干这行就是这样。说实话，我觉得自己已经很幸运啦。在《战神II》中我有很多设计得完成度很高的角色都没有被制作出来，但是它们几乎都在《战神III》中实现了。有的时候你的设计被成批成批地删除，但是你永远不知道它们明天会不会又被启用了。Cecil提到的那个怪兽角色，奇美拉，那个概念设计就是我画的。当时这个角色本来是要用在《战神II》里面的，连建模和动画都做好了！但是到了游戏就要出来的前夕，你猜发生了什么？它被无情地删除了。但是你看到了，它出现在《战神III》里。其实现在这个结果我觉得很好，因为在PS3里，这个角色无论是力量感还是真实感都要有感染力得多。

CGW：你已经为《战神》系列设计了这么多令人印象深刻的角色，可否谈谈你最喜欢的一个？

Andy：能给《战神III》设计如此多的角色，我真的好开心。但是我个人最喜欢的角色绝对是波塞冬。他是一个有多重形态的角色。当他以海神的姿态出现的时候，他体型庞大，许多只海妖和怪物的触手当他的坐骑，而且他的身体是用水组成的，可以变化为多种形态。这才是有挑战性的角色设计！我想，这个设计之所以这么有趣，是因为这个角色在造型上几乎没有任何限制。我举个例子，比如你要设计米诺陶牛，那么你肯定要做出一个半人半牛的家伙来。但是波塞冬呢？他是海洋之神，他的外形可以变化，在设计上是完全开放的。所以对于最后呈现出的结果，实在有太多想说的了。我在做这个设计的时候一直在想：“3D组和技术组可怎么实现这个家伙呀？”但是最终我看到团队还是完美地把这个家伙给做出来了，那些飞扬的色彩和液态特效，效果真是棒极了。



■大海兽利维坦设定稿　作者：Andy Park

场景艺术家 Jung Park



CGW：《战神 III》终于来到了 PS3 平台了。那么作为一个概念艺术家你可否谈谈这次工作和 PS2 时代的不同之处呢？

Jung：由于《战神 III》是为 PS3 主机设计的游戏，所以在绘制概念设计图的时候我们尽可能的为其添加细节，为的是让我们在最终 3D 模型创建出来以前便可以清晰的预见到最终的效果。所以我力求创造出照片级别的真实感，完成的概念设计图甚至有点类似初步的 matte painting 了。这样做的优势在于我们可以将场景设计与人物设计合成到一起，而不是准备 2 到 3 张备选的场景设计，真的是一举多得。但是有时我不得不花费一周或两周的时间去完成一张概念图，为了在将它送到 3D 建模师之前尽可能地进行完善。

CGW：《战神 III》的关卡设计特点之一就是机关和地形契合紧密。作为场景艺术家，你可否谈谈你和关卡设计师之间的交流？

Jung：当我们进行环境概念设计的时候，我们与关卡设计师的合作确实和十分密切。在开始进行概念设计以前，我们经常一起讨论游戏的操作。我们需要非常小心，因为设计中存在着许多必须遵守的界限和限制。但是与这些限制打交道，并绕开它们，设计出有趣的视觉图像正是我们作为游戏概念设计师要做的工作，这类似于解一道有趣的数学题。我爱我的工作！

CGW：泰坦们真的是震撼到我了！在《战神 II》中，这些巨大的角色就给了我很深的印象。而这次在游戏中，他们既是角色，也是场景。作为游戏创造者之一，你可否谈谈你是怎样理解这个角色在游戏中的作用的？



■哈迪斯冥府全景图 作者 Jung Park

Jung：实际上，我也对泰坦的巨大身躯印象深刻，尤其是当你在盖亚的手上与波塞冬战斗的时候。我梦想着能玩一款场景宏大且可以实时运动的游戏，我们在游戏中也尽可能地去实现这一点。我觉得尺寸对比在 GOW3 中发挥了非常重要的作用。在看了大量关于巨人的影片以及场景后，给我留下最深刻印象的便是巨人的尺寸，或是那些与之对比最为强烈的场景。在这样的情况下，与泰坦或其他游戏中的任何角色相比，都就仅仅是只蚂蚁的大小了，主角奎托斯也一样。这就是我们设计把重点放在外形尺寸上的原因。

CGW：《战神》的三部曲你都参与过了，也制作了非常多令人印象深刻的作品。那么你可否谈谈你最骄傲的部分？有哪个工作可以让你觉得："我可以战神组的成员！看，这个就是我做的！"

Jung：啊哈，我最喜欢的游戏场景是《战神 III》中的哈迪斯的地狱之门。它是不但是我的最爱，也是我投入最大精力进行设计的场景之一。

我估计我大概花掉了 3 个月的时间去创造这个场景。我用尽全力去展现这块游戏中最恐怖的区域，那最令人毛骨悚然的氛围。这个场景在游戏中是奎托斯堕入地狱后的一片开放场景。你将如何设计地狱？我们都看过许多被包围在火海中的地狱图片，但是在这个场景中，我想呈现出一个与众不同的地狱景象，我决定将主色调定位在蓝色和黑色上。而为了给画面加入微妙的情感体验，我们甚至在天空中加入了正在堕落的尸体。当完成这部分区域的设计后，我感觉自己好像经历了一次悠长而且收获颇丰的旅行。

特别鸣谢：《CGW 数码设计》杂志社

■地狱战场场景设定稿 作者 Jung Park



一年一届的“斗剧”又走近了，这次安排了一篇“斗剧”的历史回顾与未来展望的介绍文。奈落也是格斗游戏迷，水平么……在街机厅里极难找到一个比我差的，十场能赢一两场就很兴奋了。即使这样我也喜欢去街机厅，感受那里的气氛，挨揍也开心。希望这次中国的格斗家们再续辉煌，在“斗剧”的赛场上为国争光！第二篇文章风格非常独特，看过以后一时回不过神来，不过我想作者想表达的东西确是真真切切隐藏在生活背面的。最后呼吁大家继续踊跃投稿，自由谈的新邮箱是：tt@ucg.cn

八年斗剧史 闘劇'10

街机格斗界的“世界杯”

文 游天堂

“斗剧”为何而生

其实日本的街机游戏发展与国内非常相似，在2000年以前，中国的街机，尤其是格斗游戏，都是从日本滞后引进的。当时很多在中国称为“新游戏”的格斗游戏，其实在日本已经运营了3个月甚至半年之久。从98年开始，我国在政策上对街机行业的打压，使中国陷入了很长一段时间的“新游戏空白期”。而在当时的日本，街机产业的日子同样不好过。受长时间的不景气影响，一些较小的游戏厂商面临生存危机，例如SNK一度被卖到韩国。为了生存，众多游戏厂商不得不加快游戏的制作与推广销售。这无形之中就降低了游戏的品质。日积月累，厂商和市场脱节的现象就开始严重起来。

第一届“斗剧” 千呼万唤始出来

客观上，厂商就需要一个平台去了解“现在的用户究竟想要什么”。另一方面，玩家也需要一个更大的自我展示平台，在斗剧出现之前，虽然日本各地也有不少街机比赛，其中不乏全国性的赛事。但是，一个综合性、权威性的赛事，依然是每个玩家都非常渴望的，尤其“格斗游戏”这种富含竞争对抗性的游戏类型。在日本这个讲求“等级尊卑，用实力说话”的国度。比一比谁的拳头最硬是非常有必要的。而当时日本的街机杂志《ARCADIA》也到了一个发展瓶颈期。杂志的读者反馈显示，玩家需要这样一个平台。而这个平台也能帮助他们将自身发行做得更好，并且还可以帮助厂家推广新的热门格斗游戏。可以说，一个赛事，就能平衡各方需要，那么何乐而不为呢？就这样，在种种因素的作用下，在各种合力的推动下，2002年12月由日本街机杂志《ARCADIA》牵头主办的第一届“斗剧”开始了。当时的口号是“找出隐藏在民间的最强者”！

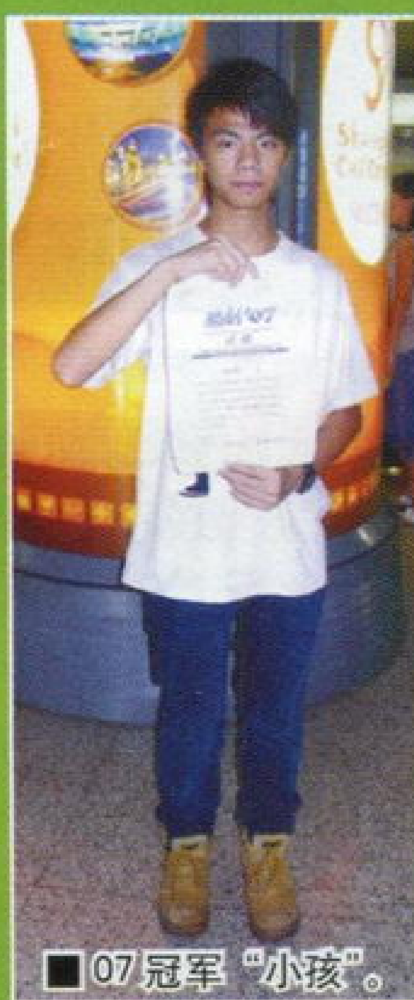

■庞大的斗剧09日本东京总决赛现场。

风风火火的七年

斗剧03可以说是摸着石头过河，任何决定都是常识性的，但它终于还是取得了成功！首届斗剧决赛场地设在了东京附近的一个非常著名的展览馆：幕张メッセ，当天吸引了约4000多观众到场观战。比赛全部采用一局制规则，同时正式提出了比赛奖金的概念：个人5万日元，2人队7万日元，3人队10万日元，以及各自奖状1张。这个奖金制度一直沿用至今。不过现在回顾起来，在那届斗剧里取得好名次的，基本都是当时各个项目的名人，也就是说，找了一圈，所谓“隐藏在民间的最强者”却一个都没有出现……。


■斗剧日本总决赛现场的火爆气氛，你是否已经感受到了？

斗剧04在首届斗剧成功的基础上，于2004年2月再次召开了。这次吸取了前一次的经验，不但把总决赛时间改到了“五一黄金周”以方便各地玩家参赛。更吸纳了当时如日中天，人气高涨的3D格斗游戏《铁拳4》以及尚未出厂的《KOF2003》进入斗剧。但美中不足的是，此届斗剧在《KOF2003》项目中闹出了“内部数据泄露”的负面流言，这让斗剧的主办方与SNK公司狼狈不堪。可以说，第二届斗剧，依然是在摸索着前进，但至少已经看得清脚底下的路了……


■07冠军“小孩”。

斗剧05在03、04年的成功之后让人们对她充满了信心。然而，由于之前的“内部数据泄露”等流言缠身，斗剧05在游戏选拔上可以说是十分谨慎。总项目数削减到6个，日程延长1天，除了活动时间方面的考虑外，保证不再出现类似KOF2003的事故，应该是最重要的原因。而斗剧05最大的亮点，不是比赛打得多么精彩，而是让韩国人拿走了日本国民游戏《铁拳5》项目的冠军，这让日本全国震惊不已！一个“国家的复仇”在斗剧05的谢幕中悄悄开始酝酿。

斗剧06在各个方面都有了质的飞跃，比赛项目达到了历史最多的9项，参加预选的人数也达到了2万5千多人。而3天时间，每天3项赛程也成为自此之后的“传统”。在时间的分配与项目安排上，斗剧06吸取了前3届的教训，达到了当时的“完美”。而对于中国玩家而言斗剧06可说是跨出了历史性的一步，因为在斗剧的大舞台上首次出现了中国玩家的身影！上海玩家A-rush在日本预选赛中打进了斗剧本战，虽然首轮即遭淘汰，但他却是第一个打进斗剧本战的大陆玩家。

斗剧07可说是中国玩家的盛会，因为绝大多数国内玩家，都是通过这一届斗剧首次亲身体验到了这个舞台的魅力所在。2007年，游天堂成功申请到了斗剧多个项目的名额，组成了第一支“中国军团”造访日本。为了选出当时的中国最强，游天堂举办了“斗剧07中国大陆地区预选赛”，这不仅让广大中国格斗游戏玩家，实实在在地零距离感受了一次斗剧的魅力，同时也找出了当时中国最强的玩家代表中国出战。程龙、大口、小孩等选手可以说是带着全国格斗玩家的期待，踏上前往日本的征程的！而最终，“中国军团”不负众望包揽了KOF97项目的前三名，这一刻也被载入了斗剧的史册。

斗剧08对于当时国内的格斗玩家们而言，可以说是非常之期待。在我们不懈的努力下，中国当时获得了斗剧08全项目的参赛资格。由于比赛项目基本和斗剧07相似，并且当时玩家普遍认为“KOF98UM”不过是“KOF98”的强化版，两者差距不会太大。换句话说，中国有望再收一冠。于是“斗剧08中国大陆预选赛”轰轰烈烈地召开了。当时有选手说得非常好：“8月份奥运健儿在国内为国争光，我们打到日本去，也是要为国争光！”

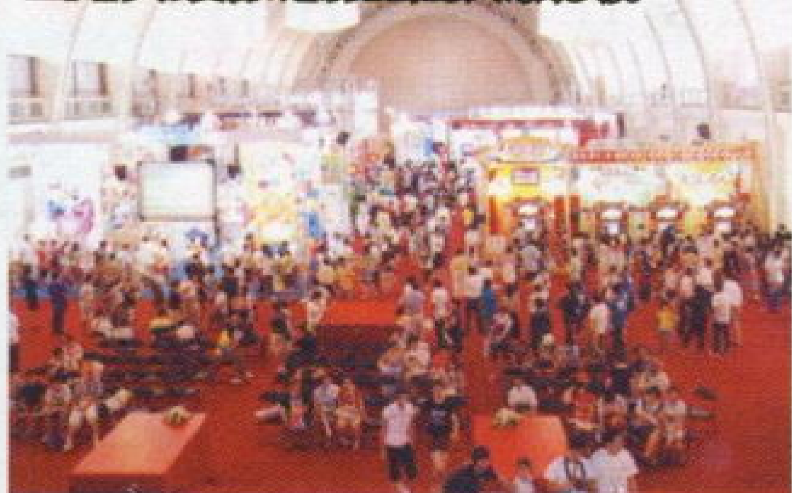

■第一支出线队伍：上海正阳LLSTW队。

本栏目文章仅代表作者个人观点

斗剧09依然有中国玩家参赛，来自南京的队伍代表中国参加了《铁拳6BR》的比赛，但是战绩依然不是很理想，首轮即遭淘汰。不过也正如参赛选手所言"学到了很多东西"。更进一步认识到了差距。为了满足观众们的要求，斗剧09的场地再一次搬迁，这一次舞台被搬到了JCB HALL。这是一个半地下式的表演馆。搬迁到这里以后，由于场地更加的大，可以实现更多的现代化效果，并且可以容纳超过7000观众，事实上是最后斗剧本战进行时，观众人数轻易地突破了8000/天。

游天堂"斗剧10"中国大陆之今年战况

本次斗剧10的《街霸4》中国大陆地区代表选拔赛，旨在为中国街机做贡献，成就玩家梦想。赛事规模之宏大，盛况之空前相信是已经能让业界骄傲，分赛点遍布全国各地，覆盖9个省2个直辖市。主要参与城市包括：北京、上海、广州、深圳、南京、合肥、宁波、杭州、苏州、郑州、大连、鞍山、咸阳、西安、南宁、柳州、桂林、成都、西安、沈阳、温州、昆明等。本次大赛总共动员了8个全国性的连锁游戏中心，34家门店参与。


国际动漫游戏博览会的火爆现场。

分赛区的选拔赛将在5、6月完成各代表队的选拔，7月25日代表全国最强街霸玩家的24个队伍将会师上海。9月最终的中国代表队将再次出征东京，挑战世界！挑战自我！

本次大赛更设有PC代表和家用机代表的专属名额，并且在7月上海文化部举办的每年一度的国际动漫游戏博览会上还有特别名额的选拔赛。更邀请了特别嘉宾——日本《街霸4》最强玩家、2D格斗之神的MAGO和玩家亲切互动。

全国开战！街霸格斗之风席卷全国！

今年的5月16日在上海正阳游戏已经举办了斗剧10的首场揭幕战，现场有18支队伍参加比赛，现场顿时热闹非凡。最终由"凶肯、小叶、小潘"组成的队伍。从首场比赛至今，全国各地已举办了14场规模庞大的全国总决赛预选赛。除了一些已知的明星玩家出线之外，亦会有路人黑马半路杀出。真可谓人外有人山外有山，你永远都不知道在《街霸Ⅳ》的领域里隐藏着多少不知名的高手。


▲斗剧10沈阳欢乐嘉年华赛区预选赛。

让我们共同关注"斗剧10"中国大陆地区选拔赛，尽情享受这场街机电玩界的饕餮盛宴吧！

游戏文化 自由谈

PSP和女孩的故事

文 忍者驴

事情发生在昨天下午，我在一个大超市外等朋友一起去买一台PSP，一个人坐在麦当劳叔叔的大椅子上。眼前的小广场上人们匆匆而过，北方的夏天如同火烤一般，人们的表情尽是痛苦烦躁。

这时朋友突然发来短信说不能来了，明天再一起去。我看过短信后又扫兴又庆幸，买PSP本来是令人兴奋的事，但是这天气也太热了，这样的天气只适合在家里吹吹空调打打游戏。

在走回去的路上时，在广场的一个角落我看见一个穿着脏兮兮运动服背着书包的小女孩，埋着头，蹲在地上，眼前写了几行字，大概是："我很穷，想上学，过年也吃不上饭，请好心人帮帮我"之类的。由于她蹲在超市的出口，往来经过的人都会留意到她，只是有的人会驻足一会，然后便摇摇头走开的；有的人视而不见；还有一些上年纪的人看一眼便露出谙熟一切的微笑……

我下意识地拿出了十块钱想给她，但不好意思。因为怕别人看我、怕别人说我装好心、更怕她万一缠上我，说心里话，也有点在乎那十块钱…… 就这么恶心地犹豫了很久，在她附近装作等人的样子徘徊不止。其间倒是有一位老妇人停脚步下来，手已经伸进的口袋，却被从后面赶来的老伴儿硬生生地拉走了。大部分人带着一点点尴尬绕过她、故意无视她。小女孩埋着头蹲在那里一动不动，她大概有16、7岁，穿着略微显肥大的T恤衫，头发有些凌乱有些脏，低着头一动不动，像极了雨天之后被丢在公园角落里的破烂洋娃娃。

我决定勇敢一点，无论如何，她是需要帮助的，这是事实。即便是真的像什么传说中的骗局，这个女孩本身的处境也是值得同情的。我转身走进旁边的麦当劳，我想她可能很少有机会吃到麦当劳，这样年纪的孩子在周末的时候，烈日下独自蹲在麦当劳门口乞讨，太可怜了。我买了两个汉堡四根鸡翅想送给她，这样一来无论她的乞讨是真是假，这份食物想必能确实落到她手里。

但是，当我手里握着牛皮纸袋推开玻璃门时，意想不到地，她已经不在那里了，只剩下地上的几行工整的粉笔字被太阳烤得仿佛都要融化掉。我顿时觉得很后悔、很惭愧。既然是想帮助别人，却顾虑那么多，那么犹豫，真恶心。我提着不知道是谁的一袋麦当劳遗憾不已，同时又感慨，这个女孩要是能再坚持一会的话就好了……

然而——故事没有这样结束。

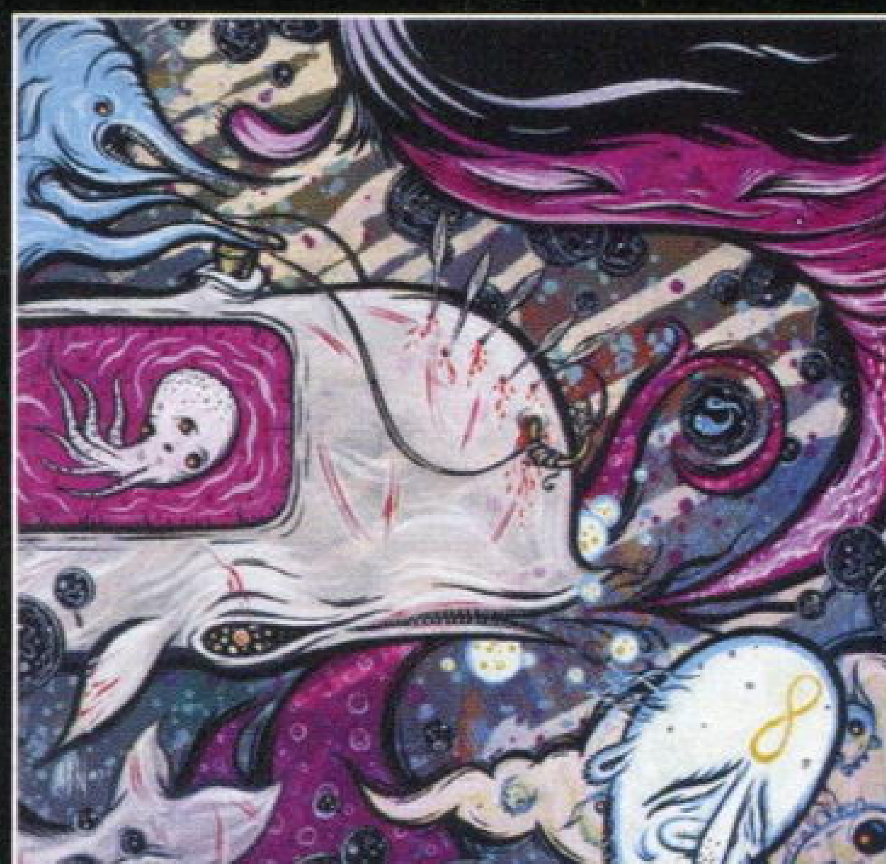
在后悔中的我抬头看见她就在前方不远处，正准备穿过大马路，我突然燃起了跟踪一下她的念头——看看她是不是像传说中的那样，把别人给的钱交给某个幕后的"主人"。好奇心驱使我顶着烈日远远地跟在她身后，她单肩背着书包不顾红绿灯默默地走到了马路对面，顺着便道向右走，她依然是低着头，我跟在她后面保持一定距离，时不时的装作打电话。她向右走了大概一百米，突然转身又要折回马路这边……明明刚从马路那边过来，何苦走一百米又过去？但是她明显不是漫无目的的闲逛，她走路的步伐说明她对自己的路线很熟悉而且毫不犹豫。我的好奇心越来越大。跟着她又穿过马路返回到刚才的一边，这时我才发现她似乎是要去超市的另一个入口……我猜想她可能是准备在那边的入口前继续"写字"，继续她的事——但那又何苦穿过马路故意绕这么一大圈？正在想的时候，远远看见她没有蹲下来写字，而是在广场边打开书包拿出装有刚才"乞讨"要来零钱，她数了数，又放回去。

我跟在她后面走了进去，在人群中找到她时，她正走进麦当劳……我跟着她也走进去，原来她用刚才的钱买了一大杯饮料和一杯冰激凌。 更让我大吃一惊的是——她从容地从书包里拿出一台PSP，开始一边吃冰激凌，一边玩起一款我不认识的游戏。

我当时的心情有点复杂，一瞬间各种想法把我的立场挤到奇怪的境地。但绝对绝对不是说像她那样困难的孩子就不能吃麦当劳，就不能玩PSP，绝非此意，享受生活是每个人的自由。但毕竟她在地上工整地书写着自己的困难，吃不上饭，上不了学，人们才帮她的。我故意坐在她身旁不远，开始仔细观察她。她握着PSP的手是真的很粗糙的，那绝对是干过活，受过累的手，从正面看脸，我忽然间明白她之所以低着头，垂着发不让别人看见脸的缘故了——她很可能只是身材瘦小，而实际年龄并不小，似乎都有23、4往上。在玩PSP的时候她很认真，游戏机里传出可爱的音乐和音效，但她脸上却没有兴奋或者笑容，几乎一丝表情也没有。

我拿起刚才买的那袋食物，头也没回地走了。我想也许这个世界的复杂程度远远超出我们的想象，人永远是用单线的感情和思维去思考，而这些感情和认知，在多面的世界面前太无力了。







多边共享区

ENTER THE GAME

高考已经结束了，但愿所有付出努力的学生都能有满意的结果。其实奈落觉得有时我们把高考想得太重了，当年自己高考时虽然也觉得这是人生的一道大坎，然而现在看来，一次考试并决定不了太多。什么"一次考试决定一生的幸福"啦，"名牌大学就能通往优质人生"啊之类的，我觉得都是欠妥的说法。如果说高考是一次决战的话，往后这样的决战太多了，而且更凶险、更艰难、时间更仓促、战斗更孤独。所谓的"努力"也是，倘若只是把准备高考的努力想成"一劳永逸"的话，那么进了象牙塔，看见里面的空虚堕落，岂不顿生绝望。反之，有了"决战无处不在，努力延绵不断"的觉悟，高考又算什么呢。

近期限定版赏析



九兵卫 提供

PS3/X360	苍翼默示录 连续变幻 限定版
原名	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT "Limited Box"
2010年7月1日发售/Arc System Works/9660日元	

《苍翼默示录》街机版和家用机版前作均具有极高的人气，堪称近年来成长最快的2D格斗游戏。家用机版新作的限定版除了有独特的包装盒和盘面图案，还内含一本迷你台词本，一本游戏画集和一个粘土人偶。本作当之无愧的"女主角"Noel的粘土人偶，是限定版最大的亮点之一，而画集也收录了众多人气画师为新作绘制的精美插图，含金量十足，其中便包括西村绢（代表作《街霸》）、美树本晴彦（代表作《超时空要塞》）、文仓十（代表作《狼与香辛料》）、石渡太辅（代表作《罪恶装备》）等名家之作。目前该限定版预计也将会有港版推出，中文以及性价比的优势相信会让国内玩家心动。

限定版内容
《苍翼默示录 连续变幻》游戏本体
《苍翼默示录 连续变幻》迷你台词本
Noel粘土人偶
《BLAZBLUE VISUAL BOOK》画集



▲包装外观。



▲Q版Noel的粘土人偶。

《史前新纪元》



奈落 提供



自从近期《LOST》和《24》两部顶梁美剧全面完结之后，美剧迷们就有点心慌慌。不过不要担心，FOX为我们带来了金牌阵容的全新科幻剧集《Terra Nova》（暂译：史前新纪元）。

本剧由斯皮尔伯格挂名监制，《24》和《LOST》的王牌制作人联手倾力打造。这部剧讲述了一个颇为新颖的故事：人类在未来果不其然地用尽了地球的资源，生态环境急速恶化，人类频临灭绝。在这样一个背景下，人类找到了一个新的途径拯救自己——回到过去！回到史前时代，从新开始弥补自己对自然犯下的罪过。人类不断实验性地被送回史前时代的殖民地，开始新生活。然而美丽的史前时代的自然环境下也掩藏了种种未知生物！更可怕的是这项"回到过去计划"的背后，并不是所有势力都想拯救地球。被送回史前的人们既要面对神秘恐怖的未知生物，又要一步步揭开种种阴谋……这部剧既有《阿凡达》的视觉要素，在故事上也和《LOST》异曲同工。同时科幻剧的定位必定涉及大量CG表现，据传本剧首集投资高达1000万美元，每集平均400万美元，可以说是接下来最值得期待的美剧大作之一。





九兵卫 提供

魔装机神or木桩机神？

5月27日，当人们走上秋叶原メッセサンオー本店，一个木桩赫然跃入眼帘。大家不必感到惊奇，这个木桩，准确地来说应该为一尊木雕，是店家纪念《超级机器人大战 原创世纪传奇 魔装机神 元素之王》的发售而特地推出的展示品。木雕的取材正是游戏中主角安藤正树所驾驶的风之魔装机神——塞巴斯塔（サイバスター），巨大的机身手握巨剑、背后则是宛如飞鸟一般张开的双翅，完美地诠释了力量与动感之美。更引人注目的是，木雕机身部分的螺栓以及翅膀的纹理等细节部分也被一一细致地刻画了出来，让人不由佩服工匠精湛的手艺。要说惟一的遗憾，那就是这款木雕未能上色与抛光，只能以"原生"的姿态示人了。（笑）

为配合这尊木雕的展示，NBGI还在游戏的官网上提供了关于该木雕制作工程的花絮短片，感兴趣的玩家不妨去看一看。



▲不熟悉该系列的玩家恐怕一时还真不知道这个木桩乃何方"神圣"。



▲近看这尊木雕，方寸间充满了回归原始的自然之美。

《黑豹 如龙新章》夜店小姐确定



晴天 提供

"游戏未出、夜店小姐先行"，这已经是"《如龙》系列"近年来的惯例，距离最新作《黑豹 如龙新章》9月22日发售还有几个月的时间，SEGA便迫不及待地甄选出入选游戏中夜店小姐的最终名单。这三名脱颖而出的性感佳丽均为电视和杂志的人气模特，有的还出演过日剧。她们不仅要担任本作夜店小姐的3D建模以及配音工作，同时也会出席与游戏有关的各种宣传活动，堪称名副其实的形象大使。



手岛优
1984年8月27日
栃木县出生
职业：模特、演员



星绫
1985年1月23日
静冈县出生
职业：模特



中村安妮
1987年9月17日
东京都出生
职业：艺人



奈落 提供

生物股长《YELL》

又到了毕业的季节，每年的初夏都有的淡淡忧伤。这次给大家推荐的是日本乐队“生物股长”（生き物がかり）去年的一首单曲《YELL》。词曲依然是水野良树操刀，曲风是生物股长擅长的中板抒情。生物股长是近年来一支高产高质的实力乐队，他们的歌不仅朗朗上口、风格恬淡，而且其中总是包含了质朴的深情。我想他们征服歌迷的秘诀就是“真情”吧，在当今乐坛充满跟风应景的浮躁气氛下，他们能保持自己清新、以真情动人的路线实属不易。这首歌《YELL》被选为日本第76届NHK全国学校音乐竞赛中学生部的主题曲，（上届的主题曲是《FF12》主题曲演唱者Angela Aki的另一首抒情经典《手纸～拝啓 十五の君へ》），《YELL》这首歌可以说是一颗离别场面的重磅催泪弹，歌词描绘了即将毕业离别的年轻人之间的羁绊，是一首非常难得、感人至深的抒情佳作。

无论是中学毕业、高中毕业、或是大学毕业的朋友们，别真的让悄悄成为离别笙箫，把想说的话告诉他或是她，最后一次珍惜一起的日子，最后一次把彼此的笑脸铭记在心吧。

▶我想所有的毕业照都是一样的，因为里面会有一个你一直在意，对方却不知道的人；和一个一直在意你，你却不知道的人……



歌词翻译　　奈落

“现在的我身处何处？”不断回望一路深深的脚印
枯叶覆盖的窗台边，秋意渐浓
我还在用冰凉的指尖描绘着梦

明明有翅膀 却不愿飞翔 只因为单飞后有恐惧，有心伤
我们将告别那些依偎在温柔阳光下的日子
向着自己孤独的梦，流浪

“别了”，绝不是相互悲凉的赠言
而是把我们和各自梦想连结起来的YELL
一起度过的日子请深埋在心中 ，独自飞向下一片天

我们为何还要在无边的黑暗中寻找着自己，渴求着答案
想起某人就会落下的泪、和那些率真的笑脸
明明就在眼前

在世人敷衍的话语中“真正的自己”迷茫了、消失了
明白了自己实实在在的软弱和勇敢面对的坚强后
我们第一次向着明天奔跑

每次对某人说出“别了”的瞬间
我们是不是也会改变，变得更坚强呢
纵使我们飞翔在不同的天空
那份延绵不绝的思念 依然在心中

直到明白天下没有不散的宴席

一起欢笑的日子，一起歌唱的日子
都强烈地、深深地铭刻在我的心里
正因如此是我　正因如此是你
正因如此我们才不是其他人，不会败给其他人
我们高喊着一起约定 以后的日子里要活出自己
于是一个人一条路，从此别离

“别了”绝不是悲伤的话语
而是把我们和各自梦想连结起来的YELL
直到某日我们再次相聚 请记住
曾经的朋友和荣耀　向着天际

我们有一句共同的言语
一声YELL 将一颗心与另一颗心紧系
一起度过的日子请深埋在心中 ，独自飞向下一片天地



《薄暮传说》剧场版

八重樱提供

拥有庞大作品数量的"《传说》系列"在其周边衍生物方面一向有着不俗的表现，通过小说、漫画、广播剧CD等媒体形式来补完游戏难以阐述到的剧情、令世界观得以在Fans心中延续是制作方最擅长的手段，Fans对此也是相当买账。但令人惋惜的是"《传说》系列"中被改编成动画的作品却寥寥无几，在《薄暮传说》之前，只有《幻想传说》、《永恒传说》、《仙乐传说》、《深渊传说》这区区四作有幸以动画版的形式与Fans相见，而且其中还有2部是OVA，在缓解玩家的"饥渴内心"方面只能算是杯水车薪。由此便可想而知，当《薄暮传说》公布要制作剧场版动画时Fans的心情是何等地激动了。

《薄暮传说～ The First Strike ～》既是系列史上最初的剧场版动画，同时"The First Strike"这个标题也彰显着制作方的熊熊野心。显然制作方并不打算只做一部剧场版便收手而归，过往众多游戏改编动画的经验告诫他们，与其将游戏的全部剧情浓缩在短短两小时赶火车般迅速讲完，还不如多做几部让故事的发展更为游刃有余。

如果将《薄暮传说》的全部剧场版比作一顿奢华盛宴的话，那么《The First Strike》毫无疑问便是一道吊足人胃口的前菜。《The First Strike》讲述的是刚刚加入骑士团、年轻气盛的尤利和弗林在西宗塔尼尔镇执行任务时的遭遇，胸怀博大理想信念的二人经由这一段骑士团的经历最终走向了截然相反却目的相同的道路。由于故事时间设定在游戏剧情之前，所以像艾丝缇尔、丽塔和雷文这三位游戏中的主角都只是作为客串稍微露了把脸，与之相对的，几位原创角色倒是有着不俗的出演，特别是对队长奈连 · 菲多罗库的生动刻画更可谓是赚足了观众的眼泪。通过这一前传性质的剧场版，我们终于得知促使尤利离开骑士团的理由、以及尤利的魔导器和拉彼德口中烟杆是从何而来，也对弗林父亲之死做出了交代，诸多细节无不体现着制作方讨好游戏死忠的用心。

剧场版的制作交由的是"《传说》系列"动画部分的御用公司Production I.G来完成，在作画质量、分镜表现、画面张力等层面均达到上流水准。ED影像为表明接下去的剧场版会以游戏剧情为主而直接采用了游戏版的OP动画和主题曲《钟を鸣らして》，给人以一气呵成的印象，不由得开始期待起下一部剧场版能够早日上映了。





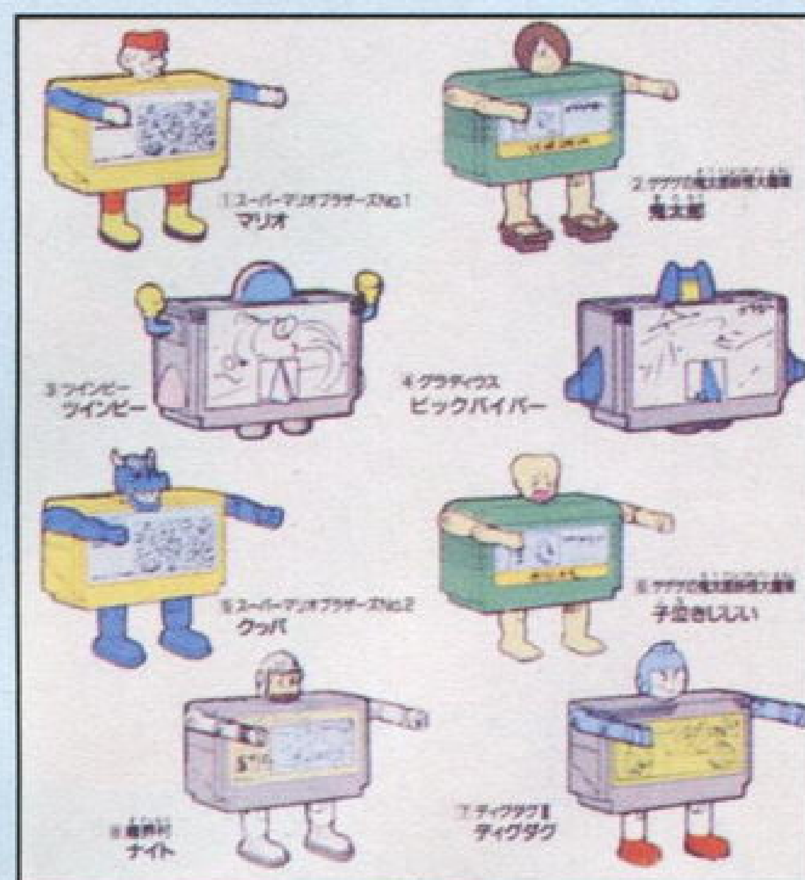




雷人的FC变形金刚

星夜提供

上世纪80年代的变形金刚热潮中，Bandai推出了一个匪夷所思的玩具系列——"卡带战机"，这是在FC鼎盛时期推出的玩具系列。这个玩具系列的外形与FC游戏卡一模一样，只不过体积要小得多，把它和原版游戏摆在一块，显得非常小巧可爱。只是将它变形成机器人后，就实在是 得不行了。它的变形方法是把弯折在卡带背后的四肢和头部掰出来……一个四方形的FC卡带机器人就这么成型了……更 的是，这款卡带战机还赠送了一款道具，都是游戏中的重要物品，比如《超级马里奥兄弟》的卡带送的就是蘑菇。在说明书中还介绍了用这种机器人来玩的摔角游戏——在其脚底下内嵌了一个小铁块，因此可以吸附在放在桌面上的磁化摔角垫上，拍打桌面，卡带战机就会像不倒翁一样摇来晃去、互相撞击……



▲Bandai总共推出了8款卡带战机，真是一个比一个雷。



◀表面上这是一盘FC卡带，其实这是一个……变形金刚！

七嘴八舌，大话《怪物猎人 携带版 3rd》

自从《怪物猎人 携带版 3rd》（以下简称《MHP3》）公布以来，国内以及日本玩家均反响强烈，几乎每个 FANS 对于新作都有自己的期待。在新情报放出之前，本期小编就根据来自日本媒体的玩家调查，和大家一起畅谈《MHP3》。你的设想与建议，说不定就会出现在正式的游戏中哦（笑）。

怪物篇

最想再度狩猎的老朋友

当选理由

再老练的猎人都是由新手成长起来的，而初心者需要面对的第一道考验，就是我们再熟悉不过的大怪鸟。曾几何时，那是不可逾越的存在：神出鬼没的身姿、撕裂的鸣叫、狂暴后的小火车……大怪鸟不愧"新人杀手"的称号。但久经修炼之后，当猎人们已穿上祖龙套 G 装、手持上等龙刀再次去拜会这位"启蒙老师"，你便会感叹自己成长的轨迹。因此在《MHP3》中，FANS 最希望看到的还是那只扑腾"鸡爪"老朋友——大怪鸟，别来无恙！

大怪鸟 别来无恙！

最想再度狩猎的老朋友 TOP10

名次	怪物	名次	怪物
第 1 名	大怪鸟	第 6 名	恐暴龙
第 2 名	迅龙	第 7 名	麒麟
第 3 名	轰龙	第 8 名	电龙
第 4 名	雄火龙	第 9 名	峰山龙
第 5 名	金狮子	第 10 名	黑狼鸟

《MHP3》已确定加入的人气怪物

雌火龙	雄火龙	彩鸟	冰牙龙	冻土毒虫
炎戈龙	土砂龙	迅龙	水兽	粉速龙王

新怪物畅想

雷狼龙 飞龙种

目前《MHP3》已公布的三种新怪物中，雷狼龙是最具有王者风度的，也最受 FANS 瞩目。它的特点是拥有强韧的四肢与锋利的尖爪，任何被雷狼龙攻击的猎物都有可能受到致命伤害。从名字来看，雷狼龙不出意外应该会使用各种雷攻击，狂暴后的身体变化不得而知。此外，从官方情报中还可以看得出雷狼龙习惯在夜间活动，而且体型也比较大（介于岩龙与铠龙之间）。

铠熊 牙兽种

隶属牙兽种的铠熊是中型怪物，最喜欢的食物为蜂蜜。这一有趣的习性加上双脚站立时憨厚的姿态，铠熊名副其实。虽然攻击方式还不明朗，但 FANS 一致认为铠熊的腕力惊人，是不是会有类似金狮子挥舞前爪的三连击呢（笑）？当然，联想到牙兽种的同门师兄——桃毛兽，我们也可以预计铠熊会有一些"可爱"的表现，例如打滚或者瘫坐在地。

钝翼鸟 鸟龙种

钝翼鸟是栖息在溪流附近的生物，体型较小，属于鸟龙的一种。由于翅膀已经完全退化，所以钝翼鸟没有飞行能力。对于行云村的居民来说，它就像是家禽一般的存在。既然是家禽，即是说钝翼鸟在《MHP3》中也将成为猎人们采取"生肉"的主要来源……

小编对谈

雷　电：《MHP3》再多加入一些新的怪物吧！

九兵卫：或者能把前作所有怪物都收录也不错，然后每种怪物还可以分雌雄种、亚种、稀少种、刚种……

雷　电：打住！那样就没完没了！

九兵卫：已经公布的怪物样子不够凶残，没气势。最好是像峰山龙那样能一脚直接把人踩扁！

雷　电：你就是欠拍的黄瓜，到时候刷素材心惊肉跳，猫车也少不了你。

九兵卫：狩猎就要这种既害怕又兴奋的感觉！难道刷野猪有意思么？

雷　电：说起野猪，这作不一定有哦！很多场景都是以《MH3》为原型设计的，生存环境很恶劣啊！

九兵卫：确实很恶劣。至今还记得某次四个人坐在河边开心地钓着黄金鱼，一个丑陋的黑影突然从天而降，瞬间带走三个吓傻一个……



雷　电：恐暴龙最高！热血沸腾啊！嗷、嗷！

九兵卫：喂喂！醒醒啊！

武器篇

最想使用的武器



当选理由

不管是否玩过《MH3》，作为原创武器登场的斩击斧都是绝大部分猎人最想尝试的武器。理由很简单，斩击斧融合了大剑、太刀、铳枪的特性，电光火石之间将强大的怪物驯服。这种体现"狩猎之魂"的武器在《MHP3》中必将大放异彩，并极有可能取代太刀与双剑的位置成为猎人们的新宠。玩家对于斩击斧的期待主要集中在数量与种类上，倘若有新的动作加入则更是锦上添花。


大剑


弓

最想使用的武器 TOP10			
第1名	斩击斧	第6名	长枪
第2名	铳枪	第7名	弓
第3名	太刀	第8名	狩猎笛
第4名	双剑	第9名	大锤
第5名	大剑	第10名	轻弩

《MHP3》已确定加入的人气武器
以上全部

新武器与新防具畅想

新武器的要求



制作小组目前公布的《MHP3》所收录的武器均为系列前作已有的，新武器以及武器性能的调整等相关情报暂不明朗。呼声极高的多属性双剑、变色发身武器等等是否会加入还不得而知。部分比较恶搞的要求，例如可以发射激光的轻弩、能发动居合斩的太刀、类似"《梦幻之星》系列"中可以用输入文字交流的武器等等，则应该不会出现在游戏中。



和风防具



除了武器，防具也是本作重要的组成部分。由于《MHP3》所确定的主题为"和风"，因此玩家会在游戏中看到众多日式风格浓郁的个性防具。已公布的概念防具分男女两个版本，给人感觉极为清逸潇洒，斗笠之上的羽毛具有点睛之意。而影像资料中，细心的FANS会发现《MHP3》里即便是我们早已熟悉的防具也有一些微妙的变化——它们都变得更轻便更实用了。

小编对谈

雷电：铳……铳……铳枪终于回归啦！
九兵卫：话说那不是最早就公布了吗？
雷电：是呀，我只是现在借机出来感叹一下……
九兵卫：话说我是锤子控，铳枪这种效率不高的武器不是我的STYLE。
雷电：铳抢讲究的不是效率，要的是那种豪情，又刺又轰，男人的武器！
九兵卫：话说少了这种充满"豪情"的武器，《MH3》确实少了不少乐趣。
雷电：据说是因为水下战斗中铳枪的攻击动作不容易实现，于是就将铳枪和弓一起去掉了，哎……
九兵卫：话说火云同学是弓控，这次弓回归他一定最高兴。
雷电：火云那家伙《MHP2》最喜欢躲在远处放冷箭，攻击输出严重拖大部队后腿。
九兵卫：话说你的铳枪还不是一样，总是把人轰飞。
雷电：能不能别再"话说"……
九兵卫：……



八卦篇

关于行云村



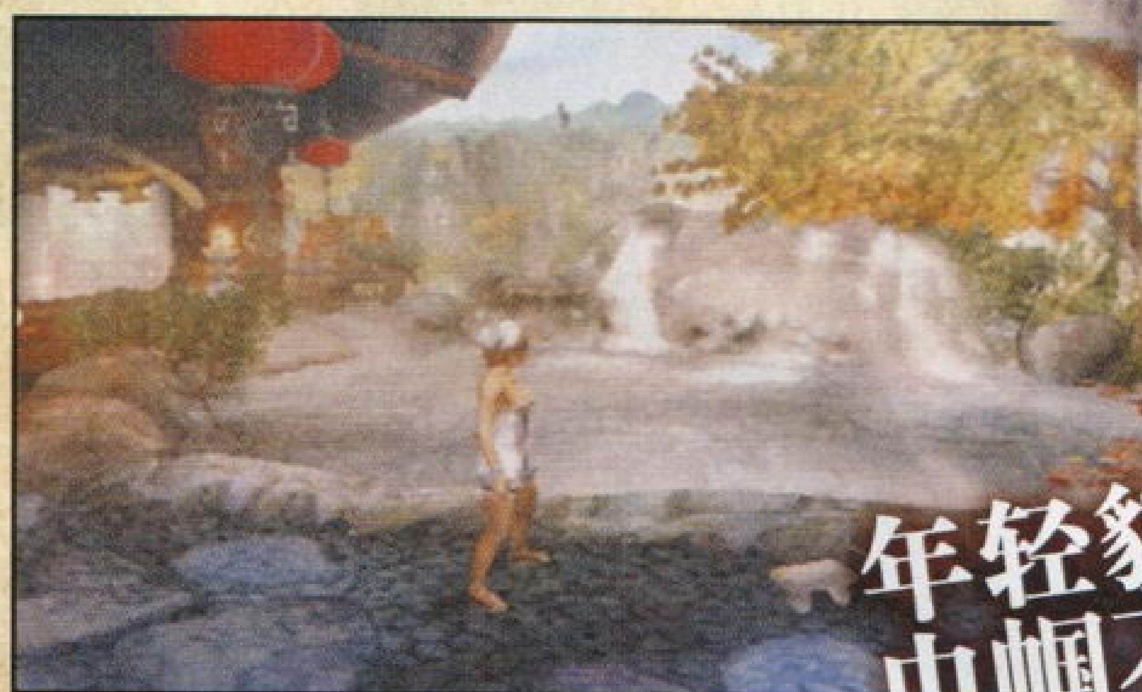
行云村，这里是以天然温泉闻名的山间村落。缭绕的热气、飘零的枫树叶、熙熙攘攘的村民，这暖人心扉的景象让每个光临此地的猎人都能有种回家的感觉。

最想直接在商店买到的素材？——蜂蜜（ハチミツ）

农场也好、商店也罢，它们的存在意义都在于减少猎人们采集各种素材的周折。用于合成回复药等等道具的"蜂蜜"、用于制作落穴的"蜘蛛巢"以及闪光玉的关键素材"光虫"，这三种素材是玩家需要大量购置的。以往系列作品中登场的不定期船队以及半价出售珍稀道具的老婆婆显然不能满足猎人们的需要，直接摆在商店的货架上才是王道！

集会所露天温泉的功能

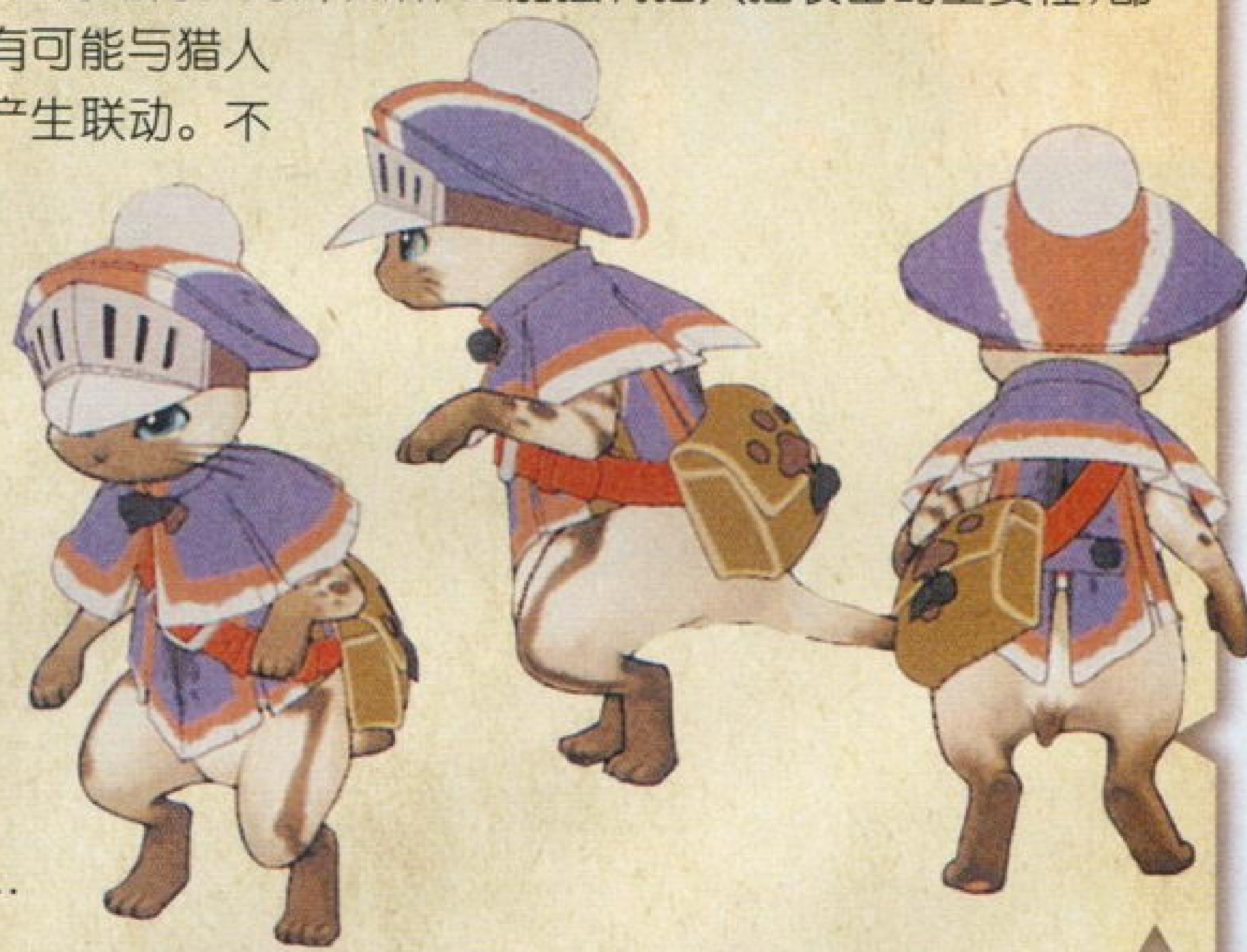
千万别以为本作的露天温泉只是个摆设，它具有强身健体、排毒养颜等各种奇特的效果(笑)。因为温泉取代了系列一贯的猫餐，所以狩猎之前若想提升各种能力，那就乖乖地"入浴"，既能洗去疲劳有可以加成能力，何乐而不为？不过相信猎人们也有疑问——温泉的功效到底由什么来决定呢？是水温抑或是加入水中的某种神奇药方？看来只有亲自试试才知道了。



年轻貌美的村长巾帼不让须眉

共同征战的猎人猫

猎人猫是系列的亮点，PSP版前作中登场后好评如潮，而《MHP3》将其发扬光大，玩家在狩猎时最多可以同时带领两只猎人猫来帮助自己完成各种任务，猎人猫之间在狩猎过程中也会有很多精彩的配合，非常值得期待。另外，新作更加强调猎人猫装备的重要性，部分装备甚至有可能与猎人的能力状态产生联动。不过，目前仍然无法确认新作中猎人猫是否会在联机模式下登场，如果答案是肯定的，那么狩猎就相当热闹了……



最想直接在商店买到的素材 TOP3

名次	素材
第1名	蜂蜜
第2名	蜘蛛巢
第3名	光虫

小编对谈

雷电：我很期待新作里的农场大幅强化，每次出去做采集任务太麻烦了。
九兵卫：直接商店里买不就OK了。
雷电：素材到用时方恨少啊！
九兵卫：我有个癖好，喜欢把那些常用的道具一口气合成几百个，放成一排五颜六色，光是看看道具箱就特有成就感！
雷电：你也有资格说我？做的再多，狩猎时你也拿不下啊！
九兵卫：我习惯身上装满各种道具和药品，就连冷饮和热饮也全部带满。这样心里才踏实……
雷电：怪不得每次出去狩猎，你都是先嗑药，然后再拿道具箱里的支给品，亏我还天真地以为你比较谦让。
九兵卫：这叫节约！衷心地希望《MHP3》里也有山菜爷爷，他可真是位和蔼可亲的好人呐！要是能无偿赠送天鳞就好了……
雷电：你就做白日梦吧！



当逻辑遭遇游戏

【推理解谜游戏大盘点】

文 八重樱 协力 一望无际的麦田
美编 anubis



在这篇特企进入正文前，不免老生常谈地要做一番名词解释。逻辑一词从我们开始有意识地学习知识起就在不断地接触到，但恐怕除了哲学系毕业的同学外，很少有人能给逻辑做出准确的定义。何为逻辑？逻辑的英文为logic，指代的是一种抽象思维形式，具体表现为人通过概念、判断、推理、论证来理解和区分客观世界的思维过程。虽然听起来有些复杂，但其实我们每一天的生活都不免要和逻辑打交道，举最简单的例子来说，"因为……所以……"这个句式就是非常典型的逻辑表现。

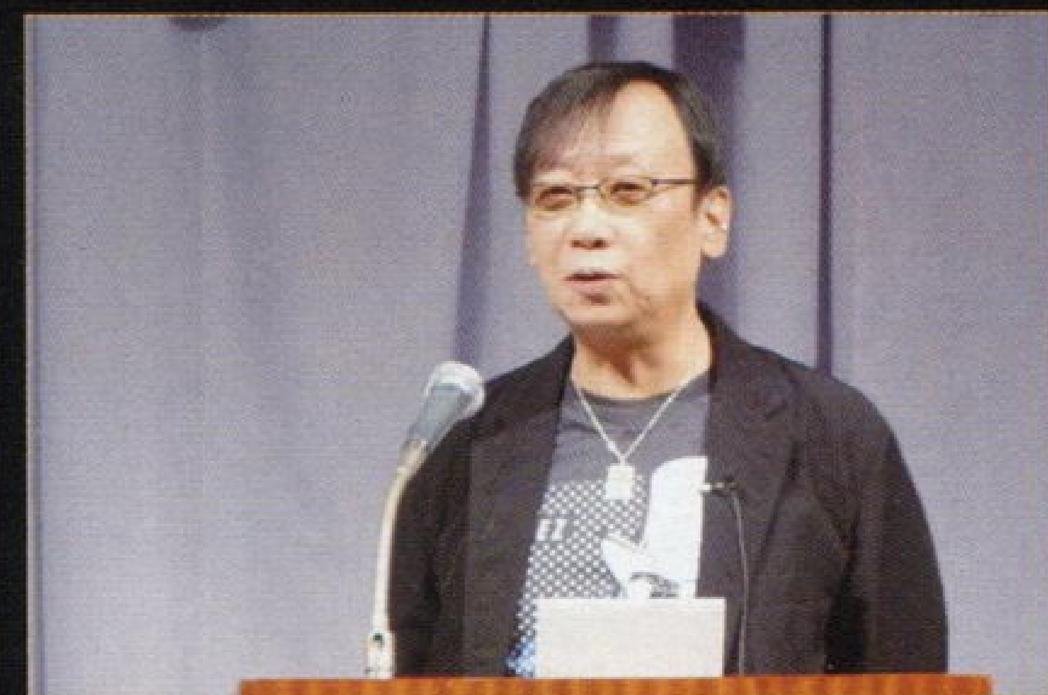
当逻辑与游戏擦出激情火花之时，随之诞生的便是数不清的推理解谜作品。其实自从电脑问世后，拥有推理解谜要素的游戏就一直是许多制作人涉足过的类型，而NDS的推出，令这一拥有触摸屏的掌上游戏机更为此类游戏提供了肥沃的生长土壤，证据就是据不完全统计，NDS平台上的推理解谜作品已多达百余款。当然，我们不能否认的是，在RPG、ACT、STG占据绝对主导地位的游戏市场中，被归类为ADV的推理解谜游戏大多数时候都是被游戏玩家视为打发无聊时间小品级作品，很难有几款能引发大范围话题。但从另一个角度来看，每个人的心中都对推理有着剪不断理还乱的眷恋，推理小说在诞生后的近两百年间一直长盛不衰，电影、电视剧以及动漫领域内同样有着耳熟能详、深入人心的名侦探存在，这一切都标志着推理拥有着巨大的市场和无尽的商机。游戏作为一个互动媒体，自然而然也会为其敞开大门。这篇特企，就将回顾推理解谜游戏的发展路程，并盘点其中的珠玉之作，虽然内容不尽全面详实，但若能引发各位读者对推理解谜游戏的兴趣的话，就再好不过了。

传统意味着没落？

【文字类推理游戏的兴衰】

在众多推理解谜游戏中，最为传统的类型就是文字类推理。文字类推理游戏在上个世纪80年代曾有过一段极为辉煌的时期，那个时代，由于游戏机机能有限，在表现画面以及战斗效果时都相当拙劣，动作游戏不但难度高而且故事性并不强，令不少玩家望而却步。相比之下，侧重故事深度、强调挖掘线索、考验玩家观察力与判断力的文字类推理游戏便迅速成为许多人的心头最爱。文字类推理游戏说白了就是把推理小说搬到了游戏平台，配上画面和音效，让阅读文字的人能够从视听全方位去感受剧情。而在关键点设立分支选项、通过不同的选择将故事引向不同的发展这一系统则大大增加了游玩时间和趣味性。

文字类推理游戏兴盛之时，许多游戏公司都曾涉足这一领域，也诞生了不少佳作，例如游戏公司Riverhill旗下就有《黑猫庄相继杀人事件》(1984年)、《白蔷薇连续杀人事件》(1985年)、《杀人俱乐部》(1986年)、《琥珀色的遗言》(1988年)等十余款文字推理游戏，其严谨的设定和无懈可击的剧本广受好评，被认为是硬派推理游戏的代表作（可惜这家公司因经营不善已于2004年破产）。另一个例子是在推理中融入了一些科幻元素的"《夜行侦探》系列"靠着帅哥美女的人设加之著名声优的倾情出演，以及与时俱进的18禁版本也曾为C's ware赚得盆满钵满。除了公司外，一些有名的游戏制作人也同样是靠着文字类推理游戏起步的，在上一期"多边共享区"中提到的中村光一和野岛一成都属于这一范畴，另外一名不得不提的游戏制作人便是堀井雄二。在fans的心中，堀井雄二的大名永远是与"《勇者斗恶龙》系列"紧密相连的，却很少有人知道令他在游戏业界内扬名立万的却是1983年时由他一人包揽脚本、图解和程序制作的《波多比亚连续杀人事件》。该作以现代日本为故事舞台，某金融会社社长山川耕造突然暴毙于密室



▲《勇者斗恶龙》系列"之父堀井雄二有着一颗推理之魂。

内，察觉有异的主人公针对他杀的可能性展开调查，最终查明真相。在当时的游戏脚本多以科幻架空设定为主，写实派的《波多比亚连续杀人事件》这部异色之作一出便成功吸引了玩家的眼球。1985年，Chunsoft接手了《波多比亚连续杀人事件》的FC移植工作，此后FC版创下了60万份的销售记录，在现今看来也只能用不可思议四个字来形容。除本作外，堀井还制作了《北海道连锁杀人 鄂霍次克的消失》（1984年）和《轻井泽诱拐安内》（1985年）这两部文字推理游戏，合称为"堀井不思议三部作"。

随着电子游戏水平的不断提高，RPG、ACT等游戏类型逐渐也开始在故事性上下起了功夫，荡气回肠的史诗级大作不断涌现，迫使只靠一个按键就可以推进剧情的ADV类游戏不得不从主角宝座上隐退下来。现在的文字类推理游戏基本是在音响小说这一范围内徘徊，由于游戏系统并未出现重大变革，因此故事出色与否便直接决定了游戏的生死。像"《侦探 神宫寺三郎》系列"这种长寿之作姑且不用过于担心销量，但如果是一部全新作品，若没有足够的噱头吸引眼球，只会淹没在数不尽的游戏新作当中，于是不少人便在名推理小说家身上动起了念头。"《山村美纱SUSPENSE》系列"、"《西村京太郎 不思议》系列"、"《内田康夫DS不思议 名侦探・浅见光彦系列》"等等，论数量绝对不在少数，但论质量则是仁者见仁智者见智了。

若问近几年来究竟有没有哪些文字类推理游戏曾带给玩家惊喜，恐怕答案就非"《鸣泣之时》系列"莫属了。



▲六轩岛上的魔女究竟为何杀戮不止，至今都尚未有一个明确定论。



▲《夜行侦探》是国内正版引进的文字游戏中难得一见的推理作品，可惜并未能引起广泛共鸣。

《寒蝉鸣泣之时》和《海猫鸣泣之时》皆是由龙骑士07使用NScripter作为游戏引擎制作的同人文字冒险游戏，两部作品都彻底放弃了指令选择，并将犯案过程与推理解谜分为"出题篇"和"解答篇"两大部分分开发售。游戏人设同样是由龙骑士07自己完成，画技简陋粗糙得只能算是初学者水平，背景图也基本是实景照片经过photoshop处理后直接使用，乍看之下似乎是卖点乏乏，但龙骑士07驾驭故事的能力却令人咋舌称奇。他不像大多数推理作家那般反感鬼神魔女等超自然设定，反而大胆将这些非现实元素运用于作品之中，一时间让人搞不懂他到底写的是猎奇犯罪小说还是本格推理。如果说《寒蝉鸣泣之时》是将最简单的犯罪隐藏在最复杂的社会背景之下的话，那么以典型"暴风雨山庄"为展开的《海猫鸣泣之时》则是将杀人游戏玩至极致的惊世骇俗作品。龙骑士07将"薛定谔的猫"这一论调贯穿全剧，被台风封闭于六轩岛上的右代宫家族如同被关入箱中的猫，是全盘接受魔女的存在，还是看破诡计找出人类真凶，全在玩家一念之间。更绝的是，龙骑士07不断借助魔女之口一次次推翻玩家的推理，越往后玩越有种被逼上绝路的绝望快感，对于推理爱好者而言，这种近乎极限的挑战才是他们最乐于见到并享受其中的。

但无论《海猫鸣泣之时》如何惊艳，仍属于极个别案例。素质普遍平庸的文字类推理游戏究竟还能走多远，我们实在不敢去想……

近期推理游戏醒目①

幽灵诡计

发售日：2010年6月19日

平台：NDS

开发商：Capcom

《幽灵诡计》是"《逆转裁判》系列"之父巧舟指导的最新推理游戏，玩家要扮演的是一名刚刚吃了枪子儿不幸毙命的倒霉侦探希赛尔，变成幽灵的他发现自己不但丢了小命而且还失去了生前的记忆，自己究竟是谁、自己因何而被杀、杀人凶手又是谁，这些谜团全都需要侦探去借助"死者之力"通过对案发现场调查取证来探明。而留给这位幽灵侦探解开真相的时间也屈指可数，如果他不能在天亮前探明真相，那就得真的含"怨"九泉了。

同"《逆转裁判》系列"略有类似，《幽灵诡计》也属于通过调查取证一步步接近真相的类型。尽管剧情上有些超现实，但本格推理的要素与亲自摸索线索的乐趣却并未因此而有所衰减，对于推理爱好者，特别是"《逆转裁判》系列"死忠而言无疑是必定要玩的一款新作。



▲出师未捷身先死的倒霉侦探，的确是巧舟一贯的搞笑风格。

恐惧并快乐着

【文字类推理游戏中的另类之美】



▲"《恐怖惊魂夜》系列"中那份侵入骨髓的恐怖正是它的独特魅力所在。



（恐怖类推理游戏严格来说算是文字类推理游戏的一个分支，但由于其作品不多且基本都很有代表性，故单独加以介绍）说起恐怖类推理游戏，关于这一概念的界定应该是比较模糊的。事实上以恐怖为卖点的游戏便已经足够吸引眼球，比如《鬼屋魔影》、《D之食卓》、以及《钟楼》，一般来说里面都会加入一些解谜的要素增加玩家的代入感否则便与恐怖电影无异而称不上是游戏了。若在此基础之上再增加一些深奥的世界观设定便可称得上经典，《寂静岭》与《生化危机》便是其中的翘楚之作。那么恐怖推理类游戏又该如何定义呢？单纯的推理游戏中主人公往往游离于事件之外，比如我们熟悉的"《金田一》系列"与"《名侦探柯南》系列"，而恐怖推理游戏的主人公则大多是事件之中的当事人。简单的说可以概括为，主人公身处险境，随时可能出现生命危险，由此营造出恐怖的氛围使推理的过程更加紧张刺激，这种每次选择都生死攸关的设定应该就是恐怖类推理游戏的精髓所在。此类游戏的精妙之处在于让人一旦上手便欲罢不能，若不将事件查到最后水落石出便会茶饭不思夜不能寐，而此类游戏由于选项的不同往往具有多种结局，想要搞清楚整件事情的来龙去脉又必然需要将全部的线路至少都打通一遍，对于胆小却又喜欢推理类游戏的玩家来说着实是又爱又恨。

恐怖类推理游戏的代表作首推Chunsoft公司出品的"《恐怖惊魂夜》系列"（该公司的第一款此类型游戏为《弟切草》，曾被翻拍为电影引发热烈反响），新近推出在PS3与Wii平台上的《忌火起草》也值得一玩。Chunsoft在解谜游戏之上的造诣可以说于日本游戏界无出其右，著名的"《风来之西林》系列"以及《街》还有近来大热的《428 ～被封闭的涩谷～》皆出于此公司。作为没有任何的动作要素完全依靠故事情节来吸引玩家的游戏类型（此类型游戏只有静态背景图片、称不上BGM的音效、

以及屏幕上的文字内容三部分组成），剧本的重要性远远凌驾于其他任何种类的游戏之上。相比于其他类型的推理游戏只有一条主线的游戏结局不同，此类型游戏往往有多条主线以及几十甚至可以多达上百种结局。虽然在游戏路线的选择上玩家是比较被动的，但游戏真正的乐趣在于寻找隐藏于玩家所见表面之下的真相，由此开放式的游戏进程使玩家在每次重复游戏之时总是能够找到之前所没有发现的线索，用以充实对整个故事的理解与认识，最后达到对剧本的完整掌握，这才是此类型游戏的真正乐趣所在。

还是以刚才提到的《恐怖惊魂夜》为例，日文名《かまいたちの夜》原意为《镰鼬之夜》。镰鼬是日本传说中的妖怪，形似黄鼠狼，以锋利的前肢为武器袭击人类。当山猫等克星出现在镰鼬群居的洞口时，由于过度恐惧这种动物就会发生自相残杀的奇特现象。在这里，作者是用镰鼬的可悲习性暗喻困境中人们因猜忌和恐惧而导致的疯狂。此系列的剧本构成为我孙子武丸，初次看到着实被日本人的命名能力雷个外焦里嫩，不过他的剧本设定却创意十足，在进行游戏时的不同选择会影响到你所掌握到的相关信息，而不同的信息不但会导致不同的结局，更影响着该条线路的世界观构成。这也正是之前所提到的不同于一般冒险类游戏单主线的多结局的地方，多主线相当于多个平行世界，而只有你真正掌握了所有的信息之后才会发现到整个故事的来龙去脉，此种手法也为之后的同人作品所借鉴。

恐怖类游戏本身自有其独特的魅力，再加之引人入胜的推理要素能够使玩家的代入感更强，有兴趣的玩家可以体验一下炎炎夏日背后发凉的畅快（！？）感觉喔。

近期推理游戏醒目②

诡计 × 逻辑 第一季

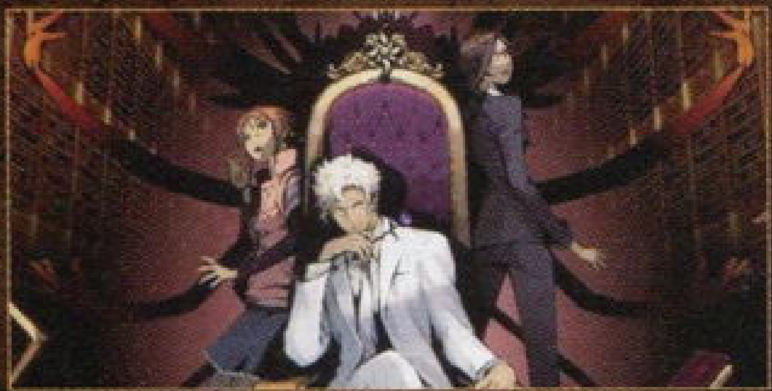
发售日：2010 年 7 月 22 日

平台：PSP

开发商：Chunsoft

《诡计 × 逻辑》原名《TRICK × LOGIC》，是大名鼎鼎的音响小说游戏厂商 Chunsoft 在今夏力推的 PSP 强作。该作面向的是受众群是：1. 喜欢推理小说、2. 无法从普通冒险游戏得到满足、3. 不想进行复杂操作，只想通过思考解开谜题的推理爱好者们。故事的主人公是备受各界瞩目的天才检察官芳川树（和御剑同学一样也是因其强硬无情的办案手法而结下了不少梁子），某个夜晚，他独自一人在高楼天台上沉思之时突然被某人推了下去。弥留之际，芳川的魂魄抵达冥界。负责审判死者之罪的阎魔大王因欣赏芳川明晰的头脑，而将一本记载着世间所有未解决事件的书《虚空》赠予了他，命其运用自己的才智去解决这些未解之案，将真凶昭示天下。

《诡计 × 逻辑》邀请了七位日本推理小说界的代表作家撰写十篇本格派游戏剧本，这其中既有擅长叙事性诡计的我孙子武丸，也有日本新本格派旗手绫辻行人，还有笔风诡异唯美的有栖川有栖以及担任过《逆转裁判》漫画脚本的黑田研二。各位大师的行文风格皆有不同，诡计的表现手法也是五花八门，再加上制作方已明确表明犯案动机并不重要、诡计也与任何超现实现象毫不沾边，在这场推理作家与游戏玩家的角逐中，没有任何投机取巧之处可钻，玩家只能赌上全部脑细胞用逻辑去破解诡计，或者，从一开始就甘心服输。



▲7月22日发售的只是《诡计×逻辑》的第一个篇章，所以别觉得2900日元的售价便宜，量多照样能掏空你的腰包。

推理专有名词科普

本格派推理

本格派推理就是传统意义上的正统推理，也是推理界最为常见、同时也是最受推理迷们喜爱的主流派派。说白了就是当一个案件发生时，侦探或刑警（少数情况下也有可能是普通人）通过到案发现场展开对证据的调查取证，而从找寻到开启真相之门的那把钥匙。本格派推理的主旨是让推理迷们尽情享受解谜的快感，是作者与观者之间的脑力较量，诡计的优秀与否直接决定了推理作品的成败。而为了能让这场较量在公平公正的环境下进行，作者必须在文中将所有关键线索全部透露给观者，不得出现侦探的任何行为，也不能让案件有丝毫偏离常理之处。

本格派推理的严谨框架导致其剧情的真实性与现实社会之间往往存在一定程度的脱节，最具代表性的就是“暴风雨山庄”这一设定就几乎很难在现实中上演。此外，高科技设备也是禁止使用的，鲁米诺反应、指纹采集、死亡时间判定此类基本已是极限，过分依靠高科技设备只会让剧情偏离推理主线，沦落为普通的犯罪作品。由此可以看出，本格派推理充满着浪漫主义的理想化色彩，作者构建一个犯罪，观者加以解谜，这一切都如同在密闭的箱子中进展得一样，完美无缺地按照计划前进，不受外界一丝干扰。

与本格派相对的推理流派是社会派，社会派在一定程度上逆转了本格派“推理至上”的作风，强调推理作品应更多地反映现实社会和人心之黑暗，分析案情时比起物证更看重的是通过人物的行为来洞察人性（有些作品干脆从一开始就表明犯人的身分，之后就是在剖析其犯罪的起因）。其他流派还包括以诡异气氛和猎奇内容为卖点的变格派、以法庭辩论为主的法庭派、战斗描写多于解谜的冷硬派等等，但需要特别强调的是，其实许多推理作品都是兼具多个流派特性的，很少有作品可以明确地被定义为某一派系，只能说它们更接近哪一类型而已。

叙述性诡计

叙述性诡计指的是作者在撰写故事时巧妙借助写作技巧和文章结构来将观者引入一个错误的认知领域，让观者先入为主地误以为自己所见的便是真相，例如关于登场人物的性别和年龄故意采用了模棱两可的表达手法（比如说一名角色留着干练的短发、身穿笔挺西装，绝大多数观者都会认为这是一名男性角色，但其实作者从未明确说明该角色的性别），以此来达到欺骗观者的目的。叙述性诡计是现如今许多推理作者都偏好的行文方式，我孙子武丸就曾在《叙述性诡计试论》中说过：“叙述性诡计并不只是欺骗观者，有时更带有仿佛世界崩坏般的错觉效果。”一个出色的叙述性诡计往往是将真相尽可能地压缩在结尾处短短几句话中，让观者长久以来依靠文字所构建起来的世界在瞬间毁于一旦，作者的世界也才能得以显形。

尽管说起来很容易，但想要玩转叙述性诡计却需要作者拥有极高的文字表达能力和逻辑思维。在将观者一步步引入误区的过程中，作者不但需要将真实线索以隐晦暗线的形式埋伏于文字之间，还要令叙述性诡计尽可能地去阐述事实（尽管这并不是引向真实的事实），从而让观者在了解到真相后只会为诡计折服，而不是爆发“想撕书”、“要骂人”的冲动，这无疑是一门高深的技巧，即便是写过多本推理小说的作者也未必能将其运用得炉火纯青。

独具匠心

【法庭类推理游戏的兴起】

终于要说到当今推理游戏作品中的翘楚之作“《逆转》系列”了。“《逆转》系列”之于推理游戏就如同“《最终幻想》系列”之于RPG，在日本推理游戏爱好者云集的网站上，“《逆转》系列”永远都名列“最喜欢的三款推理游戏”之中，这一切都标志着“《逆转》系列”无人能及的地位。如果有哪位推理游戏爱好者敢说自己还没有玩过“《逆转》系列”，那他作为 Fan 来说已然严重失格了。

在推理小说中存在着名为法庭派的一支派别，顾名思义就是以法庭辩护为主要内容，但相对于本格派与社会派这些派系而言绝对算不上主流，相关作品数量不多，受关注度也并不高。所以当 2001 年，初代《逆转裁判》问世之时，推理迷们都震惊地发现，原以为枯燥无聊的法庭辩论原来也可以进行得如此帅气、让人欲罢不能。实际上，“《逆转》系列”的法庭辩论与现实是存在不少差别的，最大的区别点就在于现实中一般律师不会直接向证人取证，而是与检察官展开脑力角逐。“《逆转》系列”虽基于法庭派却并没有被现实框架所束缚，它的旨意在于让玩家可以尽情享受收集证据和与人辩论的乐趣。剧情能否顺利推进、有罪者是否会得到公正裁决，每一次选择都在考验着玩家的观察力、分析力与判断力，稍有不慎就会满盘皆输，但若抓住转瞬即逝的线索一路逼问下去，便有机会亲眼目睹只有在刑警剧中才会出现的那种将对手一步



▲《有罪×无罪》这一类型的游戏还有很大的发展空间，关键在于是否能搞到好的剧本。

步逼入绝境看其如热锅上的蚂蚁痛苦挣扎的场面，心中油然而生的那股子暗爽劲儿绝对无法用言语来简单概括。

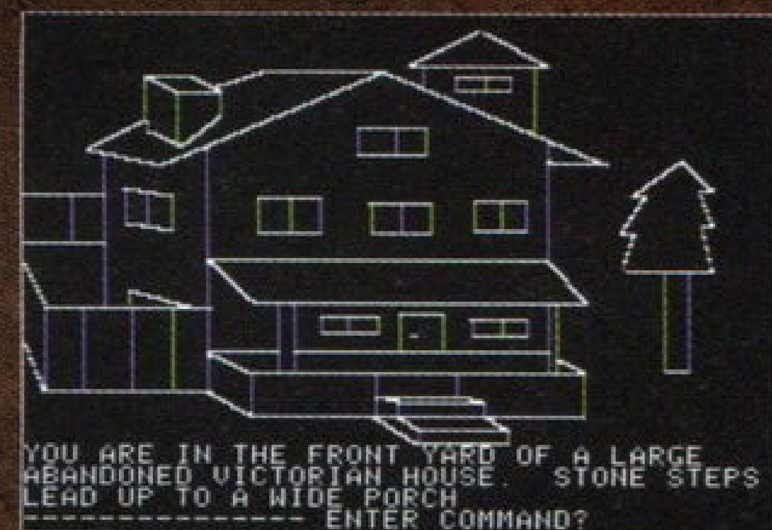
相信没有人会质疑“《逆转》系列”的成功，也无人敢去否认它为推理解谜游戏的发展进化所作出的贡献，但正是它的独具匠心在某种程度上却化为了一扇沉重的铁门，将有意制作法庭类推理游戏的制作人挡在了门外。在很长一段时间内都无人敢涉足这一领域，生怕落下抄袭之口舌，直到2009年这一僵局才被打破。2009年5月21日，有两款法庭类推理游戏在同一天与玩家见面，分别是南梦宫制作的《有罪×无罪》，以及D3 Publisher公司的《THE 裁判员～一个真实、六种答案～》。这两款游戏选在同一天发售并非是出于竞争意识或是单纯的巧合，而是因为2009年5月21日正是日本酝酿5年之久的“裁判员制度”正式付诸实施之日。“裁判员制度”俗称“平民法官制”，是指随机抽取一名具有选举权的国民与法官一起进行刑事审判的制度，该制度的创建目的是通过让普通民众参与法庭审判的过程，从而增强国民对司法判决的理解与信任。《有罪×无罪》和《THE 裁判员～一个真实、六种答案～》都是以“裁判员制度”为主题的游戏作品，玩家所扮演的裁判员并不需要去帮助无罪者或是探寻有罪者，他所要做的就是根据法庭呈现的线索以及嫌疑人的呈堂证词来判断嫌疑人是否有罪。这两款游戏虽然比起“《逆转》系列”来说仍存在着众多值得改进的地方，但它们的问世至少让人看到了法庭类推理游戏新的拓展方向，让我们共同期待在未来法庭类推理游戏遍地开花那一日的到来吧！


■角色性格的极端化也是“《逆转》系列”受欢迎的原因之一。

豆知识 第一款密室脱出游戏的诞生

世界上第一款密室脱出游戏据说是2001年由Jan Albartus制作的FLASH游戏《MOTAS》。《MOTAS》全称为《Mystery Of Time And Space》，尽管从现今角度来看，《MOTAS》的制作相对还是比较粗糙的，但它的问世奠定了之后密室脱出游戏的基本发展方向，玩家首先需要检查整个房间来获得一些基本道具或线索，而这些道具和线索在用到特定物品身上时又会开启下一个谜题，以此类推，最终找到打开封闭房间大门的钥匙。《MOTAS》的特色在于它每年都会更新房间，难度自然也是节节攀升，这种不断推陈出新的做法能够令玩家时时都对《MOTAS》充满期待，也是一款密室脱出游戏能如此具有生命力的重要原因。

另外，世界上第一款图解冒险游戏是1980年由罗伯塔·威廉斯和肯·威廉斯夫妇二人在Apple II上推出的《谜之屋》，内容也是要让玩家从神秘的房屋里逃离出来。《谜之屋》首次在冒险游戏中引入了“图像”这一概念（之前的冒险游戏都是纯文字类），对电子游戏的发展起到了至关重要的推进作用。



▲《谜之屋》的游戏画面，30年前的游戏就是这个样子的……

推理专有名词科普

暴风雨山庄

暴风雨山庄的英文原名为closed circle，直译则为“封闭环”，是推理作品中的专有名词，指的是与外界往来完全隔离的孤立状态，凶手、被害人以及事件相关人士如同是被圈禁在一个圆环之内，等待他们的只有2条路，1是早日查明真凶让杀戮停止，2是全部死在凶手手上。国内将closed circle意译为“暴风雨山庄”是选用了closed circle的一种常见场景为代表，在众多推理作品中我们都曾看到过类似暴风雨中的孤岛、被风雪围困的深山别墅等设定，由于恶劣天气的影响，人们无法离开所处的住所，电话汽车等可以与外界联系的设施也都被人为地破坏，此时发生连环杀人事件的话警方也无法介入，对凶手而言无疑是最佳作案时机。

暴风雨山庄不但满足了观者对推理的渴求，也在无形中将恐怖感渗透进观者的骨髓。压抑的密闭环境下活人不断减少，除凶手外谁也不知道下一个死的人是否会轮到自己，时间的流逝如同养料在滋养着绝望和不信任的情绪，自认为最安全的房间反倒是成为丧命之所……更令人诧异不已的是，当恶劣天气烟消云散、“封闭环”被外界开启之时，“环”内居然无一人生存下来，那么凶手究竟是如何从“环”内逃脱脱亦或者他已然成为众多死者中的一员，这些谜题远远比凶手的犯罪动机要来得更具悬念。

PS：目前世界上最著名的暴风雨山庄推理小说是阿加莎·克里斯蒂于1939年出版的《无人生还》，本书被誉为历史上成就最高的推理小说之一，也是莎婆一生的最高杰作。后来不少同类型推理作品都深受《无人生还》的影响，比如《海猫鸣泣之时》。


▲作为一名女性推理小说作家，莎婆用自己的笔改变了整个世界。

在调查中接近真相

【动作类推理游戏的繁盛】

动作类推理游戏是目前推理解谜游戏中最受玩家喜欢的类型。比起传统的文字类推理游戏，动作类推理游戏在维持故事深度的同时将调查取证改为由玩家亲自操作，因此也比纯文字类游戏要更有代入感。动作类推理游戏大体可以分为两大类型，一类是靠着不断与人对话、收集线索来解开环环相扣的谜题，例如刚刚发售不久的《暴雨》、“《触摸侦探 小泽里奈》系列”和众多的密室脱出游戏；另外一种则有点类似于《脑白金》，在故事剧情进展中穿插



■三部曲结束之后紧接着又是一个新三部曲，LEVEL-5的野心昭然若揭……

许多智力小游戏来提升乐趣，但这些小游戏大部分都与游戏主线并无直接联系，也不会影响到流程进展，只有少部分游戏是需要根据当时的剧情做出恰当的推理才能推进故事，代表作品为“《莱顿教授》系列”。

NDS长期以来都是动作类推理游戏的天堂，毕竟用触控笔去寻找线索要远比用摇杆来得更有效率，就连偏重法庭辩护的“《逆转》系列”也因看重触摸屏这一机能而将早先于GBA上发售的前三作全部移植到了NDS，只为让玩家在收集证据时更省时省力。此外，深受PC玩家喜爱的密室脱出游戏也在NDS平台上大展身手，例如去年年末Chunsoft发售的《极限脱出 9时间9人9之扉》就是文字类推理与密室脱出联手后诞生的良作。玩家所扮演的男主角淳平要和其他8位男女一起在9小时内开启9扇大门，从而顺利从船内逃脱，游戏总体来说还是按照文字类推理的形式进行，不同的分支选择将会遇到不同的密室，而要将全部密室都玩过一遍并且打出GOOD END，至少要将游戏通关6次（在没有依靠BAD END去获得关键线索的前提下是100%无法打



可爱风格（大概？）的『《触摸侦探 小泽里奈》系列』深受不少女性玩家喜爱。

出GOOD END的）。无论是从故事性还是密室的难度来看，都有值得一玩的价值。

至于“《莱顿教授》系列”，则是剑走偏锋的成功代表。可能有些玩家会觉得充满各种智力问答、脑筋急转弯的“《莱顿教授》系列”并不应归为推理游戏的范畴，但从推理的广义定义来看，“使用理智从某些前提产生结论”这一过程基本适用于所有的智力小游戏。而且不能否认的是“《莱顿教授》系列”的主线剧情一直都有英式推理小说的影子，玩游戏时就如同是在读一本已经写定结局的小说，幻想中糅杂着现实，浪漫中交织着哀伤，而穿插其中的智力游戏则起到舒缓身心的作用，凡是接触过它的人都无法抗拒它的魅力。

豆知识 参与过推理游戏制作的小说家

日本的不少推理小说作家都受邀参与过游戏脚本的编写工作，若一一列举的话恐怕就要做到下期特企了，擦汗。在此就挑选三名在国内出版过书籍的小说家略加介绍（不论是否属于正版引进……），感兴趣的读者不妨将他们的小说买回来看一看，可以从中获得不少乐趣。

我孙子武丸

代表小说：《杀戮之病》

▲内容非常限制级的《杀戮之病》居然也能够被引进到国内出版发行，看来文学出版行业的尺度还是蛮宽松的。

我孙子武丸这个名字听起来有些搞笑，却有着令人过耳难忘的奇效。他本名铃木哲，1962年出生于兵库县西宫市，曾就读于京都大学文学部哲学科，后中途退学。1989年，我孙子靠着《8之杀人》一书正式在推理小说界出道，但真正将他的推理创作事业推向高峰的作品却是1994年与Chunsoft合作诞生的音响小说游戏《恐怖惊魂夜》。由于我孙子本身也是个游戏迷，因此在制作《恐怖惊魂夜》时曾提出过不少有益的系统建议，这款恐怖推理游戏能大获成功并不断推出续作，我孙子绝对称得上是最大功臣。此后，我孙子与Chunsoft的合作便从未中断，2008年Chunsoft的满分力作《428～被封闭的涩谷～》也特别邀请他撰写了外篇的脚本。

PS：“我孙子武丸”这个笔名是由被美誉为“新本格派小说的开山鼻祖”的岛田庄司老师所起的，岛田大师擅长姓名学，信奉姓名有扭转运势的能力，曾为多位小说家起过笔名，下面要介绍的绫辻行人也是其中一人。

绫辻行人


▲虽然外貌颇为儒雅，但绫辻行人的行文可是硬派得很。

代表小说：《馆》系列

绫辻行人本名内田直行，1960年出生于京都，毕业于京都大学。他大学期间加入了京都大学推理小说研究会，这个研究会为日本推理小说界输送了一大批难能可贵的人才，除绫辻自己外，他的太太小野不由美（《十二国记》作者，同时也是一位量少质高的推理作家）和我孙子武丸也都是研究会的会员。绫辻在本格推理界的地位仅次于其师岛田庄司，被视为是将日本推理小说重新引回本格派的领航人。他与我孙子私交慎密（此人曾在短篇集中将我孙子写成了一条倒霉的老狗），同样酷爱游戏。《恐怖惊魂夜》发售后，受到系统启发的绫十在1996年参与了音响小说游戏《黑之十三》的监修和部分篇章的执笔工作。1998年，以“《馆》系列”改编而成的RPG游戏《YAKATA》登陆PS主机，开创了推理类RPG的先河。这之后，绫辻一直醉心于小说创作，不曾再有游戏问世，直到《诡计×逻辑》的诞生。

樱庭一树

代表小说：《GOSICK》

虽然名字听起来男性气息十足，但樱庭一树的确是一位不折不扣的女性作家。她1971年出生于岛根县，本名不详，但似乎是叫真理子。樱庭大学期间就曾获得小学馆的新人作家奖，1996年以笔名“山田樱丸”执笔PS游戏《妖精战士》的小说版正式出道，此后便一直从事于游戏小说的原创和改编工作。樱庭一树这个笔名是她从1999年之后才开始使用的，专门用来撰写轻小说，山田樱丸则用于游戏领域的创作。1998年，她接手了PC游戏“《夜行侦探》系列”系列的新作《夜行侦探 迷失者》的故事脚本撰写，该作创下了系列最高销售记录，并于2002年引进至我国发行。

推理专有名词科普

安乐椅侦探

在绝大多数推理作品中，侦探都是要带着助手（但这个助手大多数时候只负责吐槽）到处奔波收集线索，累得半死不说还没人给报销路费住宿费，搞不好被凶手盯上时刻都有命丧黄泉的危险。但也有极个别侦探完全不需要亲自奔波劳碌整理线索，他们只需要气定神闲地坐在舒适的摇椅中，一边抽着上好的烟斗，一边听别人来阐述案件，时不时地再针对不明确点提出质疑，就可推理出真凶。人们赋予了这一类侦探一个雅号——安乐椅侦探。

安乐椅侦探并非天生就排斥亲自收集线索，一些客观因素决定了他们不可能健步如飞地驰骋案发现场，他们大多是上了年纪腿脚不便的老者、或是身体有残疾的病人，只能待在家中通过报纸或是助手来获取外界的信息。也正是因此，不少安乐椅侦探都看不起警察，因为比起远离现场的自己，警察们明明最接近案情却总是无法抓住真相的踪影。

尾声

洋洋洒洒写了这么多，回头仔细一看却发现仍有许多经典作品未能提及。与小说、电视剧领域内推理作品大行其道形成鲜明对比，推理游戏高不成低不就的尴尬局面着实是令笔者心痛不已。值得欣慰的是，我们仍可看到不少制作人在努力打破现有瓶颈，为推理游戏爱好者带来充满新意的作品。尽管这些作品存在着不少不成熟的缺点，但从游戏中我们可以感受到他们力图变革推理解谜游戏的决心和干劲。或许距离推理解谜游戏的春天，已经并不遥远了……

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

可能有读者朋友已经留意到我们本期的栏头出现了一点小小的变化，没错，这次月度最佳作品评选活动，“友基科技”采用了冠名赞助的形式。正如上期所说，第一轮，也就是7月的评选已经在本期正式拉开帷幕(具体奖品设置参看P106“一刀有话说(特别版) Vol.9”)。这次刊登的6幅作品，便是7月份候选稿件的前一半。换句话说，要想拿到这轮的冠军奖品——价值980元，具备2048级压感的漫影1000L数位板，你还有机会。抓紧时间将稿件发来吧！只要作品在下期(7月B)上获得刊登，你将同样有幸角逐7月份的大奖。另外，再次提醒大家，我们开通了新信箱，地址是tt@ucg.cn，尽快更新你的地址簿吧！



广州·Guy Wong

负责《FF VII AC》人设和机设的人员绝对具有一流的时尚嗅觉，5年前的作品，现在看来依然很酷。而正是对原作的忠实再现，也成就了上面这幅优秀的同人画稿。

广州·羊习习

完成度很高的一幅《猎天使魔女》，构图、上色以及人物神韵的把握，都具有相当专业的水准。美中不足的是贝姐嘴角那颗性感的美人痣不见了，遗憾啊！



北京·熊猫sino

2010年初夏，大统领担当主角的《MGS PW》再掀潜入类游戏新热潮。今年又恰逢世界杯年，身为爱国者的他怎能不披挂上阵？就在本刀写下这段文字的前夜，美国战平了强大的英格兰，大统领的精神显灵了(笑)。



济南·As109

一张素质颇高的《EVA新剧场版：破》同人稿件。其实在以往的《EVA》官方插画中，将主角们置于城市废墟中的构图不少，不过上图中新人真希波的加入，着实为作品带来了一些新鲜感。



北京·高阳

《星际争霸II》即将推出，作为《星际》铁杆拥趸的高阳同学绘制了上面这幅《虫族女王》，以表庆贺。不得不承认，这个题材用美式插画技法来表现，实在是再合适不过了。



深圳·韦煜

当初本刀刚刚接手本栏目时，八神庵、K'、不知火舞等“《kof》系列”人气角色的相关稿件还非常多，如今他们虽已是明日黄花，但在街机仔心目中，属于八神的那一抹绚丽的紫焰，永远灿烂地绽放着！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 一刀倾城：个人感觉还是少放一些原创的、PC游戏相关插画为好。毕竟UCG不是绘画杂志，更不是PC游戏杂志，应该全身心为TV GAME玩家服务才对。(一刀回复：自从几年前有人反映原创稿过多后，我们已限制了其比例。至于PC稿件可能需要阁下担待了，毕竟目前PC游戏和电视游戏类型趋于融合，天下玩友是一家嘛！)

读编往来

你们等等我啊！

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达

特刊预告

聚集 E3 2010 所有亮点，详细剖析各大热门话题，特派记者零距离现场接触，玩家关注大作之猛料狂送，DVD 为您带来最清晰的视觉盛宴。一切的一切，尽在下期 E3 特刊，你没有理由错过它！

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★为了保证让普通读者在第一时间看到 E3 的相关消息，本期杂志是我们在 E3 结束的当天交付印刷的，为此编辑们 E3 期间都没怎么合眼。不过这期只能算是开胃菜，更精彩的内容还在下期特刊，请大家期待！

★世界杯和 E3 交相辉映，搞得众编是心有余而力不足。12 点前的两场比赛尚可忙里偷闲瞅上两眼，2 点半的那场九成九要被放弃了。很奇怪为何 4 年前没遇到过这样的情况，结果一查才发现 4 年前的 E3 不是 6 月份开的。看来把 E3 展定在 6 月是组委会的严重失误啊。

★高考已经结束，不过来信数量不增反减，由此可见写信的最佳时机是上课而不是放假。真正到了放假的时候，大家忙得只剩玩游戏的时间了，自然也就没多少时间写信了。当然有一种信件的数量有明显上升，那就是诸如“请问 XXX 应该怎么打”这样的求助邮件。（笑）

★从本期开始，又将有一名新编辑加入到 UCG 的大家庭中来，她就是主持本期“读编往来”的八重樱，关于她的自我介绍可以在 104 页上找到～

杂志相关


昆明 闻景明：拿到最新一期杂志发现自己中了奖，非常高兴，但一看奖品是超薄版 PS3 主机支架，就立刻无语了。因为我不但没有超薄版 PS3，而且连 PS3 都没有。所以我想对众编说，中奖我很高兴，不过这个奖品就不用寄啦，反正我也用不上。当然如果能换一个 Wii 的周边，我会很高兴的。


以后大家如果是冲着互动信箱的奖品来信的话，可以在信中注明自己想要和什么主机有关的周边，这样我们会力所能及地为大家进行调整。如果什么都没注明，那我们可就随便抽了。另外，来信请务必写明自己的真名和详细地址，这期有一位东莞朋友没留详细地址，还有一位天津的前田庆次朋友没留真名，结果错过了礼品……


Email ljsfirst@163.com：作为一个从 30 期杂志就开始买的老读者，见证了贵刊的成长历程。前几期我曾建议能否将 DVD 改为 16 ： 9 显示，当时也回复了由于多方因素未能进化。现在看见 DVD 光盘的进化十分欣喜，昨晚看了之后很满意，杂志可视为基本价值，附赠的光盘可视为附加价值，以前由于画质不佳且采用淘汰的 4：3 画面，所以不具备收藏价值，对不起小编们制作光盘内容的努力，现在从 252 期开始光盘才具备收藏价值，这才是 UCG 的重大进步！希望贵刊越办越好！


Email 刘天升：UCG 新一期到手，立马看到封面上说光盘进化了。以前每期拿到杂志之后，我都是先看杂志的“小编寄语”再看其他内容，光盘等有空了再看，有时就这么忘掉了，这回我拿到杂志先看光盘还是第一次。把光碟往 DVD 机里一塞，顿时泪流满面：这清晰度，简直直逼 720p 啊！原来 DVD 也能达到这种素质，实在太让我惊讶了！这回光盘的进化真是太恐怖了！


Email 德国必胜：最新一期光盘的进化很不错，不过为什么我看《波斯王子 遗忘之砂》的影像时会出现一顿一顿的情况呢？是我这张碟有问题吗？


上期光盘的进化可以说是众望所归，除了改为 16 ： 9 显示之外，影像清晰度的提升也备受称赞。需要说明的是，影像的清晰度除了和压制技术有关以外，和片源也有很大关系。如果片源的素质就很低，那么就算刻成蓝光也不会清晰。所以大家会发现，光盘里有些影像的清晰度特别高，有些影像就很一般了。上期光盘里的《波斯王子 遗忘之砂》影像最后一小段确实会出现一顿一顿的情况，这也和片源有关，还请大家见谅。

本期读者语录

Email 郁闷 DE 雨：奈落小编这名字起的真好，先是电源没了，再是打了一下午的稿子没了，最后洗澡时连水都没了，不愧是没有哥。
（八重樱：“没有哥”表示他对这封来信已经吐槽不能了……）

山东淄博 冯佳：希望杂志多一点有新意的栏目，能投稿的更好。比如可以投稿的SHOW DIY作品（当然得是相关游戏）的栏目。

对于这样的投稿我们一直都是持欢迎态度的，比如上期本栏目里那位把自己新房装修为PS风格的读者。这样的来信一旦投来，被采用的可能性是非常高的！

Email 小戒子OL：前几天我的360终于3红了，当时我的心情是非常平静，表情是如此淡定，陪我走了2年的老版单65终于安息了，然后我这几天下了个决心，那就是我3个月后再买360！（至于3个月……我存资金ING）这次准备不刷机支持正版，我把想法告诉了朋友后，朋友都说不划算，先不说碟的价钱，联网也要钱，还不如买PS3，但是个人觉得，1.我喜欢360，可以说是软饭；2.至于联网，我觉得360要收费自然有其优点，所以到底值不值也不妨买了试试再说（就算真划不来，我也不玩盗版了！）；3.作为一个自BAN两年的自BAN户来说，联网是游戏机最吸引我的地方，想要放心联网就必须玩正版！那个……前2年中不是我想自BAN，只是好不容易鼓起勇气插网线准备更新，结果悲剧就在我刚上LIVE的时候发生了……4.个人觉得外观比PS3好看（索饭别拍我……）。所以综合以上，我还是支持360，不知道小编对这事情有什么看法，顺便帮我分析下到时候买超薄的还是就买普通的，谢谢啦。

你还是很有先见之明的，人家机器还没公布，你就盯上了。目前买什么版还不太好说，毕竟亚版新机器都没公布。至于买X360玩正一事，前两期我在"游戏3.0"里分析过，这里就不再赘述了。很多人都以为，在国内玩正版的人里，PS3玩家要比X360玩家多很多，但实际上当你深入了解之后，就会发现这种认识是错误的。所以你加入X360的正版大军绝对不会觉得孤单的，放心好了。

Email 驴是の念着倒：我最近玩了《伊苏7》。我发现游戏开头伸张正义，打抱不平的大帅哥为什么到最后总是叛变，比如外号"阿尔达格之鹰"的千龙长赛亚斯。而开始透着一股子坏气的劳德到最后倒是挺善良的，o（︶︿︶）o 唉，命运真残酷啊……

一开始时顶着一副人畜无害的英俊面容招摇过市欺骗玩家、后期突然来个180度大转变成为超强BOSS把玩家虐得死去活来，与其说是命运残酷，还不如说是制作人的心地狠毒啊一___，一 |||。



上海 袁谈杰：最近小弟在玩《如龙4》，发现游戏中两个很说不过去的地方：1.为什么里面的角色们为了显示其帅气总要吸上一口烟呢？你吸就吸了，可是各位发现没？他们总是吸两口就丢掉了。对，就两口！真浪费！不知道各位小编里有吸烟的没？2.这个BUG更大，你看里面的角色们，穿着西装、衬衫，打着领带，纽扣扣得好好的，为什么手往肩上一摆，衣服一下子就全拉掉了呢？怎么脱的？真不合理。还是《如龙4》，本人觉得游戏中的花花长得好可爱啊，圆滚滚、肉乎乎的，像是大熊猫似的，好想上去捏上一把啊。

回想248期四格漫画里九兵卫同志那宛如吃了苍蝇一般的表情，我真不知道是该敬佩袁同学的接受能力还是为你的审美感到悲哀……

Email Kururu曹长：各位小编好！第一次来信，也不知道该说啥（要说的太多了）。作为一个对PSP垂涎三尺好久的学生来说，我深感压力很大，主要表现在有钱不能花，2000左右对我来说不算什么，要命的是钱全部都在存折里！而且我妈把存折没收了（怕我被勒索时交出存折），而且我也不知道密码，有时看到晴天小编的"软硬兼施"上的PSP购买指数上写的是9，压力更大（机遇离我而去）……

2000左右对我来说不算什么——想当年我跳过了PS和SS的时代，不为别的，就俩字儿——没钱。我的青春泪奔而去……

虽然有钱但取不出来，其实和没钱没啥本质区别……

Email Er君：某天下课的时候，我正在攻略《刺客信条 血统》，英语老师是个老头，过来班级巡逻时见状就要没收，我悠闲地抬起头，将PSP递过去，单纯状地发问："老师～这段英文是什么意思啊？能帮我翻译一下么？这个语法算是将来完成时吗？"旁边同桌绝倒。只见老师颤悠着手接过PSP，看了半天，说："嗯……这段话有难度啊，翻译需要点时间。（转向其他同学）你们看，边玩边学这也是个学习方法嘛！"

这位大爷真是单纯啊，想当年我下课时看漫画，被路过的班主任一把抄走，由于那本漫画是我租的，而且我也没有多余的零花钱去赔书，只得在放学后硬着头皮到办公室索取，结果我刚一进门，就看到班主任正拿着漫画与旁边一位数学老师火热地讨论剧情中……

Email hyq717828：伟大的纱迦编辑，您好！当翻开第252期杂志的读编往来时，看到您成功达成88888个360成就，在此恭贺！不过本人的另外一个"88888"即将达成：陪伴着我5年的一辆海南马自达普力马汽车于2010年6月7日早5点钟已正常行驶88888公里！有图为证（见左图），特此纪念。还有在开出88888公里的那个晚上，一向买彩票从来没有得奖的我竟然得了一个小奖，太美了……

我目前成就即将过10万了，我想你的车程离十万应该还有不短的距离吧。忍占先！哈哈！

本期 What's In 流行游戏

《荒野大救赎》

Gouki、雷电、纱迦、九兵卫等6人

你这个叛徒！

——得知飞行员迫于老婆的压力把游戏卖掉之后，纱迦怒斥道。

《异度之刃》

奈落、九兵卫、纱迦

"《异度之刃》里面可也有恋爱要素！"极力忽悠九兵卫继续沉迷《异度之刃》的奈落说道。

"是么，真好，但是对非二次元的东西没有来自心灵冲动呢……"九兵卫

"～！#￥……&*&*"奈落

本期名场面

不可思议

最近编辑部楼下一家又贵又难吃的快餐店一改本性，推出了世界杯套餐。这个套餐不但价格适中，而且味道不错，更夸张的是还送一杯百事可乐加一个世界杯纪念品（分为徽章和钥匙扣两种），不禁令众编惊呼"这不可能"！众编一边猜测着这些饭究竟用的是回几次锅的地沟油，一边愉快地大口进食中……

劳逸结合

一年一度的春游（应该算夏游了）到来，众编开开心心放松了一整天。加上当天正好是高考的第一天，在这种强烈的对比之下大家玩得更HIGH了！天天打游戏的朋友也要适当放松一下哦！

如此预测

PSN YUEmailEI：PS3的HOME里最近搞了个世界杯模拟比赛，完全模拟真实比赛分组，还挺有点意思的。我最近天天去玩，遇到我喜欢的球队时，我就一定要看到它获胜的结果。如果不是，我就重来一盘，直到获胜为止！

各取所需

Email 满月之眼：我这里的游戏室没有PS3和X360，只有Wii。新出的《异度之刃》有换装系统，如果把女主角身上的衣服全扒掉，就只剩一身清凉泳装了。今天上午我打到新加入一个女同伴，我很想把她扒光了瞧瞧，但又不太敢，因为我旁边有个MM也在玩这个（是其他学校的，经常会碰到），我如果贸然这么做的话岂不是被她看低了？我斜眼一瞅，只见她正聚精会神地操纵着只穿一条短裤的男主角战斗呢……

本期读者语录

Email dingjia2：看了纱迦的个人签名，不免猜测纱迦是否真的摊上这种事情？爱的人嫁给别人，自己做伴郎，这真的需要勇气。（纱迦：经常到网上扒一些搞笑的签名在这里给大家分享，没想到有一些读者当了真，比如上期那个当伴郎的……看来以后我写签名时还是老实一点儿算了……）

肇庆 叶郁青：我买UCG虽然时间不长，但发现雷电好像对音乐很有了解。不如考虑在杂志开辟一个“雷电的音乐课堂”，为我们广大读者补充一下关于音乐方面的知识吧。本人想学吉他，但却分不清吉他和贝斯的不同之处……雷电，解答我吧～

如果你是说区分乐器本身的话，那就太容易啦！普通的吉他都是6根弦，贝斯是4根弦（也有7、12弦吉他，5、6弦贝斯等等）。如果是说分辨音乐中的吉他和贝斯音的话，就要凭经验和感觉了，贝斯音域低，和吉他较粗的四根弦相比正好低8度，声音浑厚沉闷，和低音鼓紧紧咬合。而吉他音域更广，音色也更明亮。音乐课堂就算啦，也不是音乐杂志，偶尔读编中和大家交流一下就好啦。

新编自我介绍

小编名：八重樱 **性别：**不是男人也不是人妖

身体构成：55%的水+20%的蛋白质+20%的脂肪+5%的无机物+5%的未知成分

大脑构成：50%的萌+30%的燃+20%的腐

兴趣构成：45%的游戏+45%的动漫+10%的美剧

特长：连续睡36个小时

第一款打通关的游戏：《王国之心II》

第一款流泪的游戏：《ICO》

自称：野村哲也推广委员会会员、卡饭

最大的心愿：家中装满UCG的书架因不堪重负突然倒塌，把坐在书架前看书的我砸死。


注：本照片就是八重樱……家的爱猫。

汕头 林少忠：又是一年一度的5·1劳动节，首先为诸位“擎粪”的小编致谢，感谢你们在国内如此困苦的游戏环境下仍专心为广大玩家服务，在外人看来有趣的工作岗位我想并不轻松，没日没夜地通游戏、爆连续剧（日、美）、追动漫、还要不停地关注业内的动态与新闻。其实我个人好羡慕你们的GameRoom，空调房+大电视+N.1声道（N≥5）+全主机+饮料+围观观众，这分明就是富二代的Life嘛！不过结合最近“红火”的重庆赛博，我觉得汝等应该小心再小心，怎么说那些都是大功率的东东，灭火设施绝不能少滴。

编辑部前不久还真遭遇了一次未遂的“火灾危机”。那是某天下午，老编小编们正深情地投入在自己负责的游戏和稿件中不能自拔，一股焦糊味突然开始在办公室内弥漫。奇妙的是所有的编辑（包括坐在另一办公区的美编）都闻到了这股诡异的味道，但居然没有一个人对此感到奇怪（由此证明编辑们都是天然呆？），直到我被糊味熏得实在不行，才想起来要找负责电脑设备的同事来看一看。这位同事进门后立刻以迅雷不及掩耳的速度关掉了我电脑的电源开关（于是我还没有保存的稿子就此浮云），并开机检查，可是并没有发现内部零件有过热现象，就在此时，与我只有一壁之隔的雷电同学的电脑突然爆发出一声巨响，随之一团白烟从他的机箱缝隙间袅袅升起，编辑部顿时鸦雀无声……幸运的是，这次意外纯属虚惊一场，并没有造成人员伤亡（雷电恰好在用另一台电脑处理视频），经查明是劣质电源不堪重负后暴走惹的祸，在此也给读者们提个醒，配电脑时千万别图便宜啊orz。

大家好，我是当事人雷电，我的电脑能爆炸，并且云烟四起，实在让我吃惊不已。生平第一次见到电脑爆炸，还是自己的，虽然不如八重樱同学离事发现场近（没有起到当事人应起的作用），但是仍旧火速跑过去冒着生命危险拯救机箱上的模型玩具。目前肇事机已经送走了，我换了新电脑，更快，更强。



Email KIRI：想必现在百分之五十的读者正在高考的苦苦煎熬之中。我是去年高考的，说说我的个人经历吧。我刚上高三开始接触TV GAME，同时也与UCG邂逅。与所有玩家一样，第一愿望就是拥有主机，爸妈答应，只要考上二本，就买主机。这可是我当时惟一的精神支柱啊，一想到暑假能抱得主机归，别提多有干劲～经常一个人站在小小大星球的海报面前指着麻布仔说：“等我！”现在想想，当时真是拼了。

考完当天晚上估分，结果估了430（我家在新疆，考的是全国2，满分750，先估分报学校，后出真实成绩）。按往届，二本线都是450，雷打不动，我当场绝望了。心想，别说主机了，未来都没了。当晚半夜，一直听见隔壁房间妈妈的叹气声和爸爸的百般安慰。我也是半宿没合眼，一直默默地流着泪……

等成绩的日子里一家人几乎都没什么话说，都处在失落的状态。我更是绝望得不行，可心里还是惦记着游戏，如此地无可奈何，实在不好意思再开口提“游戏”两字。终于，一个星期后，爸爸到我房间问我，两台机子都买大概多少钱？我说5000。他给我一个信封，说：“里面是6000块，装好，明天去买吧。”说句实话，我当时真的是脑内一片空白。那晚，我又半宿没睡。

第二天早上坐车去了乌鲁木齐，买主机时，老板说我是世上最幸福的小孩，我也觉得他是世界上最幸福的JS。往返车程一共9小时，一点也不觉得累，哪怕是此时此刻，我都还没反应过来是怎么回事，一切来得太快。回到家，一进门，展现在我眼前的是崭新的SONY 46寸液晶电视，我当时真的不知说什么好了。一切，已经不需要再解释了。

没过几天，成绩出来了，471，分数线也降了很多，二本降到了426，一本480。再一次，不需要解释了。

现在我在南京一所大学上学，高考过去一年了，那段经历我永远也忘不了，也忘不了妈妈好奇地按下开机键，忘不了爸爸拿手柄玩《COD》时的痛苦状……再次感谢爸妈对我的支持。在此，也祝愿所有考生，考试顺利，祝所有玩家考生，考完全机种。胜哥的话一直记忆犹新：只要有我们玩家在，一家人其乐融融地坐在电视前玩游戏的日子不远了！

在看到这封来信时，我曾数次眼眶湿润。能拥有如此善解人意的父母，绝对称得上是一生中最大的幸福了。

暗黑天使：今天在劳技课上，劳技老师让我们放碟片，我————作为一名油炒饭，当然把咱们以前合刊送的碟拿上去放《李献计历险记》啦！但是！虽然同学们的反应不算差（因为也有几个油炒饭），但老师就不咋的了，在忍受了一个又一个脏话后，老师发威了！“这什么精神病碟片啊！不放了！”（话说原来我们老师也说脏话）于是，UCG碟被华丽地“弹”了出来，又华丽地“飞”到了我的桌子上。

《李献计历险记》确实只适合有一定人生阅历的人，我们在片子开始之前也打上了年龄警告，你们老师这么做其实也没有错。你应该庆幸自己没有演示《战神》，比如迷你游戏。

Email 晓聪：今天终于买到了MGS主题的衣服了，在优衣库里面找了半天，连售货员都不知道衣服放在哪里。遗憾就是衣服只剩3种，分别是“PW”“big boss”和“箱子人”的，snake大头照的那件已经卖光了，哎！但是还是很开心啦！了结了一个心愿，毕竟我是个《MGS》的老玩家，《MGS4》我还买了3份呢～（明天就穿出去和朋友联机，羡慕死他们～

优衣库这套MGS主题T恤颇受欢编喜爱，有的同志更是一口气入手六、七个款式，撞衫率自然非常高。但最强的还是5月9日小岛秀夫亲临香港时，全场近4百多名宅人有90%都穿着MGS主题T恤，个个都跟被斯内克灵魂附体一般气势十足，效果极为震撼。

西安 杨政：这几天，我把iDSL借给了我的同学。一开始，他用我的机器在狂玩《DQIX》，后来他在我的介绍下对《Love Plus》也产生了兴趣，决定要试一试。我也希望他可不要沉迷于此，这台iDSL是我在初三时背着父母买的，不过我初三时学习水平并没有比以前有所下滑，反而是略有上升。因此我觉得玩游戏、看杂志，以及一切的兴趣爱好，只要适度，都不会对学习有太大影响，反而会有所帮助。不知各位小编是否认同我的观点呢？

如果你的同学“不幸”沉迷于《Love Plus》中，那估计很长时间内你都别想把iDSL要回来了，要知道，那里面可住着他心爱的女友呢……杨政同学对兴趣爱好的观点与小编的看法基本相同，多年来家长和老师都认为如果让孩子彻底远离动漫游戏，就可以将孩子的心完全拴在学习上，实则大多数时候都是白做无用功。上有政策下有对策，压迫之处就有反抗，强硬的命令只会更加激发孩子的逆反情绪，不但学习成绩很难提高，很有可能还会和家人闹得极不愉快。如果能做出适当的引导，让游戏变成学习的另一种动力，的确会对成绩提升有不小的帮助。不过各位学子也不要太过责备父母老师不懂自己的心，毕竟他们年轻时的生活远不如我们现在这般丰富多彩，游戏的独特魅力也是他们很难理解的。换个角度来看，至少各位读者的孩子们应该会有一个更加欢乐的童年……

本期读者语录

Email vincent86：看在这篇东西是用手机码字的份上让我抽中一个鼓吧……（八重樱：因为我是手机白痴，短信一般不会超过10个字，所以对于能用手机码字的人一向都非常敬佩……）

@ Email lin yan：252期到手，终于DVD改16：9了，兴奋阿。老规矩，先看新闻。啥？难道我太兴奋了？彼得·摩尔辞职加入微软？这……我混乱了。

@ Email peterwang103：第252期，第10页，图上11.09.10好像应该表示的是2010年，可是下面的信息条写的是：预定2011年……

E3展前新闻不断，作为新闻官的星夜也是倍感压力，所以最近被拍的几率变高，看来要抽调人手加强校对了。



长春 周莹：《最终幻想XIII》中文版译名火热出炉，《FINAL FANTASY》没变在预料之中，不过人名可就……女主角齐名"雷光"，敢情是雷电大哥的妹妹？斯诺大叔原来大名是"冰雪"，听起来像是位冷艳风格的美女……?! 然后意译名字最美的香草姑娘反而音译成"班尼拉"，听起来像是吉祥物什么的名字……orz，这名字是台湾同胞们译的吧……台湾同伴们的品味我真的不说什么了……

《最终幻想XIII》中文版的译名的确有点雷人，但对话翻译也没好到哪里去。译者似乎是想将对白表现出一丝文艺气息，但此举实在有点画蛇添足之嫌，举例来说霍普他娘的那句"为母则强"就雷得我外焦里嫩啊。

东莞 曾子燊：我们班新的班主任原来是个严重游戏饭！这是我上个星期才发现的！办公室每个老师的手提电脑上都是普通图片，惟有他的电脑桌面放着个超大的《COD6》图片！上晚自习时，还在玩《GTA》！真想不出这个曾在英国进修的斯文老师会玩这种游戏！善哉、善哉……

果然是人不可貌相，备不住当你拿到这期《UCG》时就会看到你的班主任在晚自习上正在津津有味地看着本页的读编往来。

@ Email Fire Emblem：251期里的那篇观"能"记里那位日本学妹英香叫Nai同学为"Nai酱(じゃん)"，"酱"好像大都数情况下都是称号女性的，称号男性"酱"我到很少见过，懂些日语的读者应该都知道吧～既然是学妹还这么称呼，说明你们的关系一定很好了～

我们关系还可以。"酱"的话，跟男女其实没有什么关系的，稍微熟悉一点的人都可以这么叫，尤其是长辈对小辈或者年轻人之间，并无特别意思。话说回来邻居大妈也叫我"X酱"的，照您这么说的话还了得……

@ Email 灵动旋风：为什么《细胞分裂》的攻略里有一个重要的秘籍Nai没写，就是HQ那一关第二个机关房间里只要挟持一个敌人就可以直接通过的事情，不知是Nai那时还没发现还是出于不愿破坏玩家的发掘精神，如果是后者的话可以以小字方式写在某一页的底部(像《BIO5 AE》的复古玩法那样)

其实有很多地方都可以挟持人质通过，但是为了特工来去如幽灵的美学，在攻略里选择了潜入通过的办法。

南宁 刘梓涵：互动信箱礼品的发送是编辑看谁顺眼就送谁，还是公平抽奖的啊？怎么上期问题那里说"结合以前的杂志谈，中奖率大增"，还有下面小字说是"挑选读者发放礼品"，难不成还真是编辑选的？那岂不是太不公平了！那选又是个什么标准？怎样才能中奖呢？怎么感觉这样像写高考作文了啊！给个题目，写得好就高分！这对读者来说不是很公平～我觉得既然是UCG的爱好者，就都应该公平对待吧，还是抽奖好点吧……

中奖名单的选择分为两种，一种是随机抽取，只要你来信参加就有机会被抽中。另一种则是对优秀读者的奖励。所谓优秀读者，指的是来信中提到的意见好、或写的篇幅多的读者，对于这样的来信我们会给予特别的优待。你在来信中提到"不公平"，事实上有些读者参加互动信箱只是简单地发来Email回答"好、无、很好"，而有些读者则是写来厚厚的十几页意见。对于这样的两种情况，如果还是完全靠随机抽取的话，我认为这才是最大最大的不公平呢！大家说是不是啊？

真人CS









校园故事 校园游戏管理委员会 报告书 No.30

上期话题：

①中考／高考已至，聊聊你当时的思想斗争；
②作为学生，如何管理自己游戏费用开支。

【话题①】我正要面临中考，6月19日开考。但是自己怎么也不能进入状态，所以只能孤注一掷了。但愿最后一次能够进入状态。其实，知识点都知道，至于每次没能得到好分数的原因，要么就是看错题，要么就抄错题，要么就算错题……

【话题②】平时都比较节约，我对吃和游戏肯花钱，别的比较节省。不过我有个喜欢的MM，关系还没确定，偶尔送送东西，哄哄她开心。说实话，现在觉得女生很麻烦，但自己喜欢没办法。除此之外，其他方面半天也撬不出我一分钱的。所以每个月自己剩下的钱，对于买游戏来说就很足够了。经过本人努力，现在家有PSP，PS2，PS3，X360。等这次中考考好了，就入手Wii和NDS

——Email tangjj31

【话题①】说到我高考时的思想斗争，那可与游戏是有千丝万缕的联系。刚上初二时我的学习实在不咋地，只是知道玩，舅舅买了XBOX，放假时向妈妈请了七天假在舅舅家玩，当时七天时间只玩了两个游戏，正好七天都打通。七天到了坐在回家的车上一点留恋都没有，因为我把当时最牛的动作游戏都完整地体验了一遍。开学后学习特别有动力，成绩突飞猛进，真的，老师都问我是不是受啥刺激了，我没敢说玩游戏。高二那年，《忍龙2》发售，小弟又迫于高考的压力玩不了，心里这个痒痒啊！高三下学期时一天吃饭，我妈突然说"如果你好好学习考完后马就给你买X360，咋玩都不管！"一开始我还将信将疑，没想到在我考完最后一科英语回到家后发现X360已经送过来了，原来早就买好了就是没给我。那一夜我狂玩到三点！现在在大学还会不时怀念当年啊！自由真的已经成为我最沉重的负担。

【话题②】盗版游戏五元一张没啥开支难题，但神作必入手正版。

——Email 风影

解析8 不管怎么说，学生终归是没有独立收入来源的群体，花在游戏方面的开支不外乎来自于省吃俭用节约下来的零花钱，或者来自父母的奖励等等。"好好学习考个好成绩就给你买××"，这种在过来人的眼中有些好笑甚至幼稚的"激将法"几乎每个家长都曾使用过，无可厚非。不过我们同时也必须清楚，每笔开支不论多少都是父母通过劳动换来的，不可抱有理所当然的心态，更不能相互攀比或炫耀，量力而行才是最重要的原则。记住，游戏所给你带来的快乐绝不是用投入的金钱多少来衡量的。

下期话题：

①暑假里的特殊回忆；
②即将迈入大学的畅想（妄想）。

本期读者语录 Email 被仙眷恋的神：这次不知道是我人品爆发了还是怎么了，书买回家就散架了，我只能一页一页铺在地上看，后来发觉这样看书也是一种享受
（八重樱：我觉得做糊墙纸其实也不错～至少那样看杂志不会脖子疼。）

@ Email 大虾：UCG248 期的发售表和 252 期的光碟封面都将《小小大赛车》打成了《小小大塞车》了，现在我和弟弟都喜欢叫它做《小小大塞车》了。建议小编们就把它的译名改为《小小大塞车》，哈哈！

252 期的"塞车"是负责制作光盘的编辑的失误，不过他向来都是杂志的幕后英雄，在杂志上也没有露过面，所以这砖无从拍起啊。

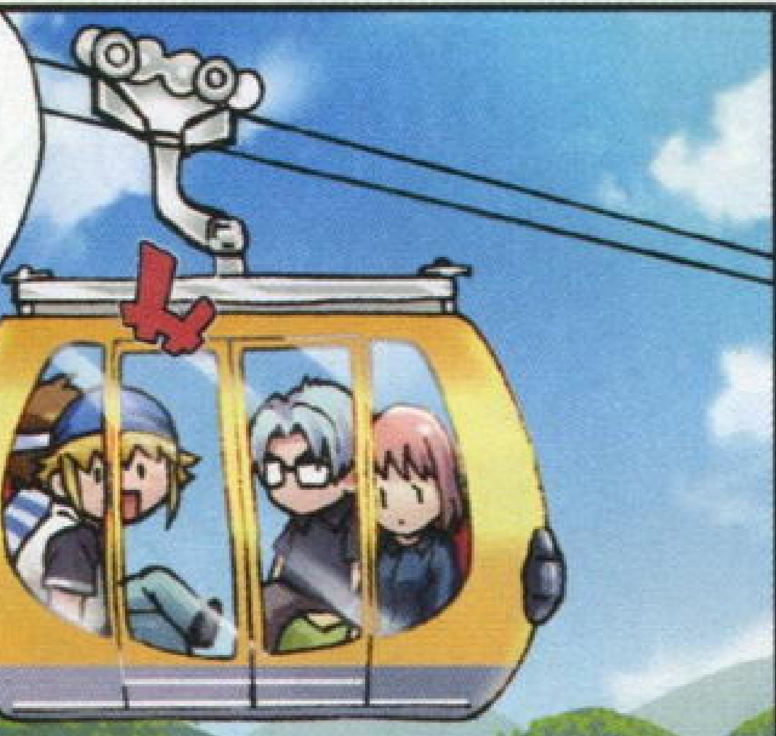


@ Dirty Thing：众编知道不，谢霆锋家二公子名曰 Quintus。可这名字咋越看越像"奎托斯"呢？

每期一雷

缆车惊魂

注：图中右边的这位 MM 是素不相识的陌生人。









去年"游风艺苑"和"游戏城寨"联合举办的"月度最佳作品评选"活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商"友基科技"通过冠名赞助的形式，再次与我们的栏目联手推出 2010 年度的系列评选活动。

和去年一样，我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到7月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）





此外，我们本次系列征稿活动为期半年，在活动接近尾声时，将会像去年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，不罗嗦了，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

"天下聚会"2010，呼市夏日祭
这个夏天我们与您有个约会！

活动时间：6 月 27 日 10：00AM～6：00PM

活动费用：全场免费（是的，你没有看错！本次聚会所有比赛项目及活动全部免费，而且除了优胜的奖品外，到场就送掌机贴膜一张。）

活动地点：洋峰游戏十四中店（东风路十四中大门东侧 50 米）/ 洋峰游戏颐高数码店（颐高数码商城三楼）

活动主机：PS3、XBOX360、Wii、PSP、NDS（掌机请自带）

活动内容：

最新次时代游戏体验——《战神 3》、《最终幻想 X III》、《超级街头霸王 4》、《生化危机 5》、《荒野大镖客》、《超级马里奥 银河 2》等；

最热门游戏竞技比赛——《实况足球 2010》、《山脊赛车》、《超级街头霸王 4》、《铁拳 6》、《怪物猎人 2G》等；

还有有奖互动小游戏等你来拿！

活动奖品："莱仕达"Wii 平衡板等众多周边等你拿！

报名方式：QQ233456750/QQ 群 88543820/QQ 群 112463474，"天下聚会"玩家交流群欢迎你的加入。

联系电话：13327100314

特别鸣谢：呼和浩特人天下聚会交流群、《游戏机实用技术》杂志社、莱仕达、洋峰电玩

聚会号召 重庆 10·1 大型聚会锐意策划中，成都、杭州、沈阳、天津、广州、深圳聚会组织者及聚会组织热情招募中！优秀的平台，热情的玩家，我们都在等你来！

联系邮箱：mig@ucg.com.cn

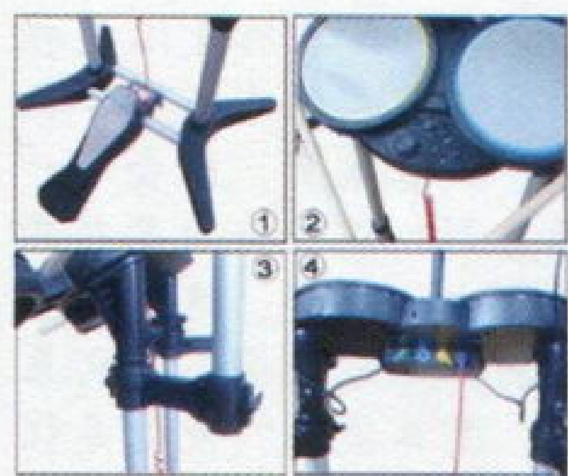


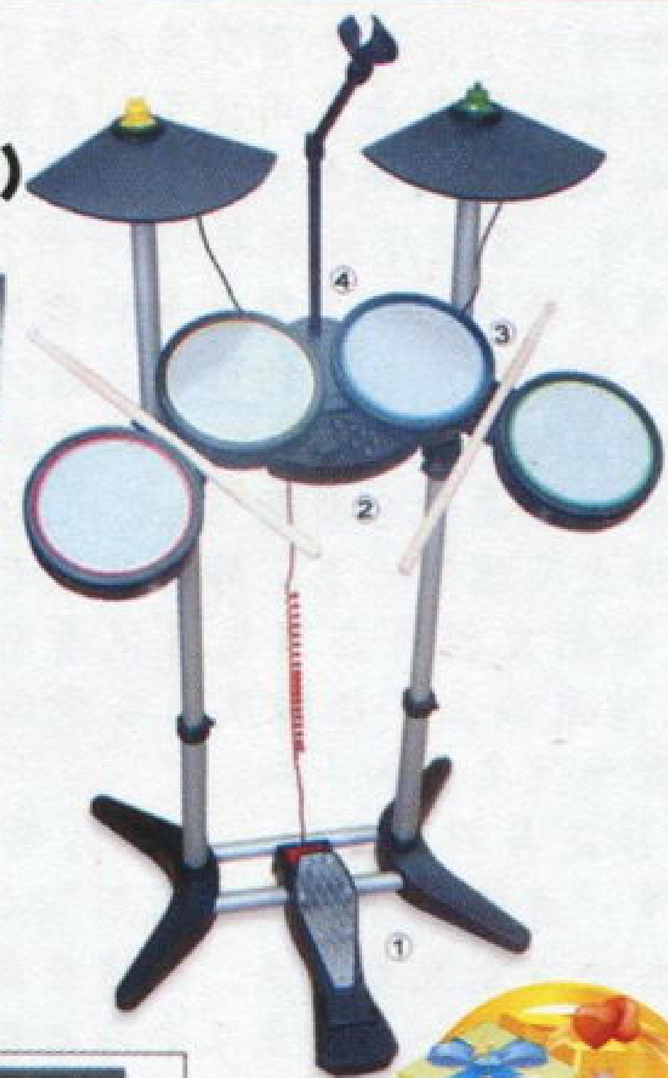
本期读者语录 天津 前田庆次："《生化危机》系列"游戏我一直非常喜欢，但电影一部比一部雷，这回又雷上《生化危机 5》了，我想听听小编们对这部快上映的电影的看法……（八重樱：至少我终于不用担心导演会把男主角弄死了……）

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

PEGA 四合一摇滚鼓王
(对应 X360/Wii/PS3/PS2)





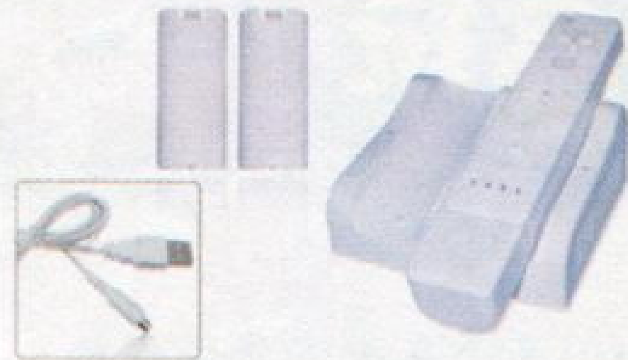




本期大奖



2名 一等奖 莱仕达 魔音吉他





3名 二等奖 PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充

5名 三等奖 PEGA 超薄版 PS3 支架

6A 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA四合一摇滚鼓王
济南 张蔚然

一等奖 莱仕达 魔音吉他
北京 陈郁 上海 梁声

二等奖 PEGA首创Wii手柄无触点感应双充
南宁 汤比强 武汉 张伟真
昆山 詹育晋 广州 简习
福州 庄蔚迟

三等奖 PEGA超薄版PS3支架
淄博 冯佳 沈阳 张政田
重庆 郑冠东 大连 毕瑜
成都 王华民 厦门 蒋功名
北京 罗威 上海 周君维
上海 丁松 安庆 许一益

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）
北京 伍明空 深圳 金联
佛山 程展图 杭州 柳一敏
哈尔滨 盛乔 广州 魏昕
恩施 方静 成都 章祺
连云港 陆毅 上海 樊永祈

本期问题

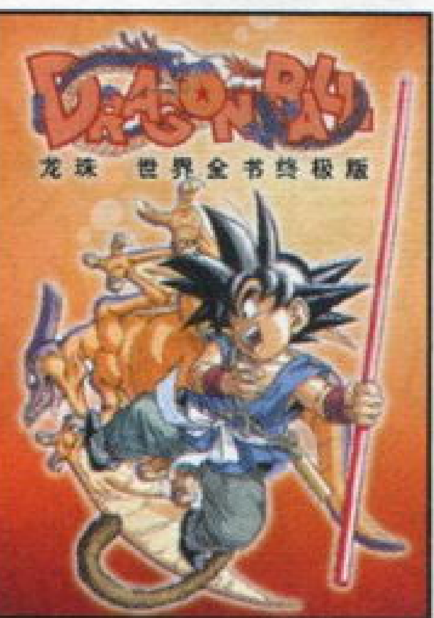
①简单点评一下本期杂志，说出你眼中的亮点和缺点。

②以下几种描写游戏剧情的方法，你觉得哪种比较好：1. 写完整的剧情小说，篇幅由游戏的关注度来定；2. 把剧情夹在流程中，这样我打到这里就知道故事在讲什么；3. 以一两页写个简短的故事概括即可；4. 全对话翻译。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《龙珠 世界全书终极版》，定价42元；《塞班智能手机宝典》第2辑，定价28元；《美少女模型年鉴2010》，定价32元；《宫崎骏×久石让 吉卜力的音乐殿堂》，定价19.8元；《潜龙谍影和平行者 官方攻略＆剧情小说》，定价22元；《东方同人绘》，定价38元；《雷顿教授谜题绘本》，定价22元；《梦幻之星 携带版2 艺术珍藏》，定价38元；《怪物猎人同人画集》，定价38元；《iPhone专辑》第2、4辑，定价28元／辑；《创造二次元角色 萌少女CG绘法》，定价38元；《爱图e族》第11、17辑，定价19.8元／辑；《怪物猎人3官方小说》第1辑，定价9.8元；《战国无双3设定资料集》，定价32元；《猎人大全G》，定价28元；《怪物猎人3 最速攻略本》，定价28元；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1～6辑，定价9.8元／辑；《超级机器人大战OG 秘藏资料集》，定价28元；《火影忍者 炫彩珍藏2009》，定价28元；《真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集》，定价22元；《怪物猎人VS逆转裁判！CAPCOM爆笑漫画合集》，定价9.8元；《潜龙谍影官方小说》，定价24元；《异说 最终幻想攻略本》，定价19.8元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价28元《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价16.8元；《模魂志》第42、43、44、45期，定价15元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010 电话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～136辑，定价9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价14.8元。《NDS专辑Vol.2》，定价25元，《NDS专辑Vol.5》，定价28元。《口袋玩家》第11、14～19、28～31辑，定价16元。《PSP专辑Vol.3》，定价25元。《PSP专辑Vol.5》、《PSP专辑Vol.6》、《PSP专辑Vol.9》定价28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志Vol.4》、《怪物猎人狩猎志Vol.6》、《怪物猎人狩猎志Vol.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第4、5辑，定价15元。



邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏·人



《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》36辑、37辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、4辑，定价9.8元；第9～11、14～16、18辑，定价12元；第20、31辑，定价8.8元。《如龙3》特辑、《未知海域》特辑，定价12元；《战神3》特辑，定价38元；《如龙4》特辑，定价19.8元。《游小说》第7、10、13、19～22辑，定价9.8元；第26、27、29、30、33、36、37辑，定价12元。《Wii专辑》第2辑、第3辑，定价28元。《Xbox 360专辑》第8辑、第10辑，定价28元。《PS3专辑》第9辑，定价36元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第180期、总第184期、总第186期、总第189期、总第190期，定价9.8元。总第204期、总第205期、总第208～211期、总第213期、总第215期、总第216期，定价12元。总第220期、总第225～227期、总第232期、总第246～253期，定价：9.8元。总第229期，定价15元。总第137·138期、总第207期、总第212期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000 电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



◆当 E3 遇到世界杯……两个完全不同领域的海量信息同时蜂拥而至，还真是有点处理不过来的感觉，睡眠时间完全不够，甚至连玩游戏踢球的时间也没有，除了 E3，就是世界杯。写寄语的时候小组赛第一轮差不多踢了一多半，感觉各支球队还是太谨慎了，进球太少，防守太多，而这居然是在非洲大陆上举办的世界杯，确实是有点意外。

◆在世界杯月看体育电影，《Invictus》（不败雄心），1995 年南非夺得橄榄球世界杯冠军的故事。音乐无国界，体育运动则是团结所有人的不二选择。足球是流氓的绅士运动，橄榄球则是绅士的流氓运动，尽管对这项运动根本就是一知半解，但表达的体育精神是共通的，总是为这样的体育电影而感动！

◆E3，算来算去，任天堂的《塞尔达》还有下一代 NDS 是我最关注的游戏和硬件。至于 NATAL(KINECT)，或者 PS MOVE，说实话兴趣不大，我更愿意把注意力放在成熟的作品上。《MGSR》也许会有试玩版展示？不过我预感这游戏不会有多好玩，但一定会有很多噱头。三上真司去 E3 了，多少年没去了？顺便列一下这次 E3 自己比较关注的游戏（均是有确定消息的）：《塞尔达》、《机车风暴》新作、　《PES2011》、《FIFA11》、《征服》(VANQUISH)、《MGSR》、《生化尖兵 重装上阵 2》、次世代《恶魔城》。



本期个人签名

● VAMOS ARGENTINA！（感谢一刀图片制作）

★虽然本人并非球迷，但是由于有高清频道，所以还是稍微看了一点世界杯。看着看着，突然想起索尼在国外正借助世界杯大作 3D 电视的广告，用 3D 电视看球爽不爽我不知道，不过我想哪天要是有电影院用 3D 直播世界杯比赛，那生意肯定火爆。

★有将近一年没有去唱 K，最近趁 LP 过生日而去钱柜唱了 3 小时，这才发现自己嗓子太久没用可能有些硬化了，才唱了两首居然喉咙就有些受不了。看来哪天要和那些登山者一样爬到山顶喊几嗓子恶补一下。

★由于每天宵夜都要吃一大碗面，最近肚子上脂肪的增长速度有些吓人，长时间坐在椅子上居然能明显感觉到脂肪带来的压迫感了（一_一!）好吧！下个月起开始健身！



本期个人签名

放生



［铂］趁着不错的天气，单位组织我们前往某景区游玩。胜嫂胆小，坐个高空观车都吓得不行，过山车、漂流什么的就更不用说了，只能和她玩一些相对小儿科或是中老年的项目。旋转木马旁刚好是个 3D 小剧场，虽说片长只有 15 分钟，用的也是最原始的红蓝塑料片，但立体效果还挺突出，老太太们都看得挺欢乐，伸手去抓的不占少数。3D 可以说是近期热炒的话题，对于 3D 游戏的前景，我还比较看好，但一定要配合新款 3D 电视这一点，还是让人觉得太高端了一点，静等普及吧！

［金］有朋友因为在商场里试看新上市的 3D 电视，结果染上了红眼病，各位读者在逛家电卖场时一定要多加小心。

［银］纱迦与我一见面，九成话题都是成就，我自然是以奖杯回应，大有“成就奖杯，殊途同归”之意。我说自己基本不碰车枪球游戏，纱迦立刻发表观点，说这些游戏每年数量繁多，练会了一作就相当于练会了一个甚至几个与之相通的系列，这些在欧美非常主流的游戏要是不玩，那成就和奖杯就很难更上一层楼。这话听着很有道理，我也的确有尝试一下的打算和行动，不过最近在真实系赛车游戏上遭遇小挫折，目前正在纠结当中。怎么说呢？就像是让一个赛车玩家硬要去玩格斗游戏的感觉差不多。总之，想跨界最好慎重些。

［铜］看完《海扁王》，居然不太喜欢小萝莉“超杀女”的演出，这一点是不是可以说明自己老了呢？（注：《海扁王》为 R 级影片，因为超杀女只有 13 岁，所以她自己是不能观看这部电影的，呵呵）

本期个人签名

屎壳郎是勤劳的象征，你们不要黑它！



E3 大战，多款耗时游戏，无数美剧債，无数电影债，无数学习债，已经把我逼向最后一条路——达芬奇睡眠法。也就是多阶段睡眠法，把一天分成若干个小时间段，每几个小时睡 20 分钟。不知道可行不可行。

很早就想趁着年轻再学一门西班牙语，无奈周围的朋友即使通西语的也是专业出身的学生，给我的建议大都不现实。不知道哪位读者大人是自学西语成才的，盼望指点迷津！

关注格斗比赛的醒目。7 月 5 号 K-1MAX 的选手对战分组有些诡异，63kg 级的大和哲也 VS 裕树有些看头；70kg 级中广为动漫迷熟知的“女装 cosplay 拳手”长岛雄一郎侥幸避过大将，对战一位不见经传的巴西拳手，即使如此我看这厮也是凶多吉少。

“心中有梦的男人都不会安分，对生活总是充满渴望，到最后还是会下定决心纵身一跃。这一跃并不怕脚力不够大，怕的是人在空中的时候，对面载着梦的平台却越来越远……”——意大利诗人马里奥

本期个人签名

遗憾是爱的防腐剂

■一日晚上睡不着，突然想起放在抽屉里面一张蓝光版《地狱男爵 2》，便心血来潮的放入 PS3 中选择最后章节来观看。影片结束后响起了一首非常动情浪漫的英文歌曲，虽然当时已经睡意浓浓，不过听到这首歌之后，顿时感到神清气爽。在此 推荐给所有读者，它就是由 Barry Manilow 演唱的“I Can't Smile Without You”。

■那天上网，无意浏览了一下今年的数学高考试卷。我的天啊，此时这张试卷如同一张天书被冷冰冰地放在了我的面前，它是这样的遥远，这样的深不可测，我仿佛被扔进了一个无底的深渊。虽然自己的高考已经是十多年前的事情了，不过当年的那种压力，那种彷徨至今还历历在目。再次看到这些“天书”，我心中真是感慨万千。



本期个人签名

推荐一首歌：I Can't Smile Without You

本期读者语录

山东 程职：看来小编中《LOST》的 FANS 不少，不知各位玩过 X360 上的那个《LOST》游戏没？虽然游戏素质不咋的，但是还是值得支持的。（纱迦回复：不单是 FANS 玩了，我这个成就犯也玩过了。美剧改编的游戏成就都挺好拿的，比如两个《CSI》和《越狱》，当然素质也都挺低的……）

6月下旬真的是非常充实，世界杯——E3——6.24，其实我平时不怎么看球，只有重大比赛开始后才会临时冒充成球迷。不过晴天实在是太水了，居然连D组德国VS澳大利亚都要反复询问谁胜的几率比较大……不过老实说，德国队能进4强就算非常不错了。

关于E3展，我还是保持乐观的态度，其实在写小编寄语的时候，E3展还没有开始。除了第一方外，对第三方中的SE有点兴趣，说不定真会公布一些神秘大作。不过SE西进的态度未必对本人胃口，SE你好好想想自己的老本行是什么吧！

这几天抽空又做了3个主题——Fate&月姬、TTT与WA，不过这三个主题都不算太满意。我需要一个强大的技术宅把游戏中的立绘抽出来，再PS几张漂亮的壁纸。鉴于我本人PS技术有限，美编们平时也比较忙碌，所以只能慢慢修改，不出意外的话，下期PS3专辑我会一并送出。其实主题什么的也算是PS3的一种周边吧，朋友的一个主题下载量居然超过了50万次，如果这是一种产业的话……



本期个人签名

静静等待6月24日

★最近两个星期身边发生了很多事，迫使自己去思考一些以前不愿意去面对的问题。这应该也算是每个人的生命中都会经历的考验吧，只希望远方的家人和朋友都能一切安好，相信自己的能力朝着新的目标前进才是最重要的，简单是福！

☆第五个生日真的等来了惊喜，不但主编为自己准备了神秘礼物，好友也寄来了期盼已久的心意。想知道真相的各位不妨找晴天要图吧，嘿嘿！

★微博总是有一种很神奇的魔力，习惯了之后你总会不自觉地想去了解大家在某个时刻都在想些什么，做些什么，当然自己也想和别人分享些什么。不过这样也会带来一个新的问题，那就是我们接触到的这些信息中到底有哪些是对自己有用的呢？难道它真像很多人说的那样，只是一个网页版"聊天机器"吗？不知道大家对这个问题怎么看？





▲ 6月出游时拍到的"四面观音像"，很壮观！

本期个人签名

简单就好！

【ANIME】《薄暮传说 剧场版》虽然拿到手晚了点，但看完之后觉得非常过瘾，双胞胎姐妹的戏份再多一点就完美了！顺便，例行推荐即将到来的7月新番：《强袭魔女 第二季》、《战国BASARA贰》、《玩伴猫耳娘》、《学园默示录》……

【牢骚】Konami官网的服务实在是有问题，《Love Plus+》主机同捆预售开始当天，官网刷了一下午总是提示网页有故障。过了一个多小时，故障公告依旧，只不过在公告的下面加了一行字：三款主机同捆版现已售完，谢谢！

【DQMJ2】经过日日夜夜的修炼，《DQMJ2》基本完美，近两百小时的单机游戏时间也算是今年的新记录。惟一想不通的是，SE为什么设定本作必须两台机器联机才能配出最强怪？这不明摆着让玩家去作弊嘛，希望今后官方能放出下载任务解决这个"BUG"。

【困】说一个以前发生在自己身上的真人真事：某天深夜躺在床上看动画实在困得厉害，心里想着"不行了撑不住了，还是关电脑睡觉吧"，于是拿起鼠标试图去关机，不过没等鼠标的箭头移动到窗口右上方的关闭按钮，我便失去知觉"昏"了过去……第二天醒来时发现鼠标还握在自己手里，动画也在循环播放，不由惊出一身冷汗——人困到极点实在是太可怕了！Orz



本期个人签名

6月24日，大限将至——

世界杯又开始啦，作为伪球迷怎能错过？！其实想想虽然平时看球不多，但是从98年开始，每年世界杯也都有看。还记得四年前在大学宿舍客厅楼吊灯电线连一台17寸笔记本电脑，二十几人搬着小板凳一起看在线视频软件播的世界杯的情景，当年可谓是历尽艰辛呀！网速不好的时候二十几个人可是干瞪眼着急，另外一种悲剧就是在线视频的滞后性，它总是会慢一会儿，同宿舍楼其他夜战的同学经常在我们心都吊到嗓子眼的时候发出极大的欢呼声，然后我们就提前知道结果了……

还有当年世界杯中场插播广告，某海苔广告（名字我一辈子都忘不了，这里为避免再次给它做广告所以用某代替）一直一直重播，而且用的还是《吉祥三宝》的调……

话说自己一直是一个巴西球迷（伪），以前还总是玩"实况"的PS和PS2时代，自己最喜欢用的就是巴西和AC米兰两个队了（其实是"只"用），继续支持巴西队夺冠！（说完这些话之后伪球迷迅速退下……）



本期个人签名

星际2快出吧快出吧快出吧……

★世界杯期间也没忘了捞成就。我选了两个不费脑子只动嘴巴就能拿成就的游戏——迪斯尼的《想唱就唱》和《歌舞青春》。我一向对迪士尼的音乐片有爱，比如《魔法奇缘》、《汉娜·蒙塔拿》，这2000点唱得轻轻松松。不过比较郁闷的是难度很高的女声歌曲我都能搞定，一遇到大叔深情弹吉他的歌曲就完全不行。听音乐迷雷电教诲说，这便是流行音乐和乡村民谣的区别，原来如此。

★为了看世界杯而装的高清台就是厉害，球员罚点球时脸上的毛孔和汗水都看得一清二楚。不过更令人震撼的是高清点播，720p素质的大片说看就看，还能随意快进快退而无需等待。这说明中国的网速完全可以有一个质的飞跃，前提是有关部门愿意。不知传说中的三网合一之后会不会有所改观。

★等球的途中我都拿《新三国》来消遣，结果越看越不是那个事儿。一看还经常吐几句槽，到后来发现原来这导演根本就不是拍给我这种三国迷看的。大量脍炙人口的精彩情节被删，不同人物的著名事迹被合并到一人身上，不少人名地名被简写甚至写错。最受不了的还是那配乐，翻来复去就两三个调子，看到后来连当笑话看的心情都丧失了。





▶ 神屏幕、陀螺仪、前置摄像头、摄像头闪光灯、多任务、不锈钢天线、更强的性能、更长的待机时间……iPhone 4是本人有生以来最期待的电子产品！（除了游戏主机）

本期个人签名

费天王，你永远是最棒的！

本期读者语录 Email XBOY：不知小编们有无聚众看球的习惯。感觉如果有一群人一起看球，会快乐不少呢！（纱迦回复：要是聚众看球的话，估计第二天就因为大面积迟到而被聚众扣奖金了……不过众编倒是聚众看完了E3展的三大发布会。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.6.17-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

截稿期间正是E3 2010进行之时，大批新作公布，很多作品的发售日也将尘埃落定，不过由于周期问题，本期“发售表”可能赶不上更新所有在E3期间公布售日期的作品，新作特报请留意本刊内文和后续报道。下期E3特刊将有更多新作和发售日公布，敬请期待！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版
24日	猛兽使与王子	猛兽使いと王子样	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	格斗之王2002 无限之战 斗剧版	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッド マッチ 斗剧ver.	SNK Playmore	格斗	日版
2010年7月					
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
17日	薄樱鬼 巡想录	薄樱鬼 巡想录	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作	美版
22日	益智之谜	Puzzle Quest 2	D3Publisher	益智	美版
24日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
24日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ~アーランドの炼金术士2~	Gust	角色扮演	日版
24日	初音未来 女歌手计划 梦想剧场	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター	SEGA	音乐	日版
25日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
26日	小小大赛车	ModNation Racers	SCE	竞速	中文版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
8日	白骑士物语 光与暗的觉醒	白骑士物语 -光と暗の觉醒-	Level-5	角色扮演	日版
15日	剑、魔法与学园 2G	剣と魔法と学园モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	実况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
29日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
19日	异世纪传说R	Another Century's Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	美版
24日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
14日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
26日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2010年11月2日	GT赛车5	竞速
2010年11月9日	使命召唤 黑暗行动	主视角射击	2010年11月16日	刺客联盟 兄弟会	动作
2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
24日	格斗之王 携带版 94～98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	格斗	日版
24日	水仙 若有明日 携带版	ナルキッソス～明日があるなら～Portable	角川书店	文章冒险	日版
24日	唱歌的王子殿下	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	文字冒险	日版
24日	初音岛 女生旋律 携带版	D.C. Girl's Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	混沌思绪 NOAH	CHAOS; HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
24日	我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姊妹と沈没船の秘密！	SCE	动作冒险	日版
24日	CLANNAD 在光守护的坡道上 下卷	CLANNAD -クラナド- 光见守る坂道で 下巻	Prototype	文字冒险	日版
25日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
8日	时间幻想	ジカンデファンタジア	Idea Factory	动作角色扮演	日版
8日	便利店 携带版	ザ・コンビニ ポータブル	Hamster	模拟经营	日版
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO-ナルト- 疾风传 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	実况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
15日	与Hello Kitty一起 方块破坏123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123!!	Dorasu	益智	日版
15日	桃太郎电铁组队战 友情・努力・胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻！	Hudson	桌面棋牌	日版
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
22日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	诡计对逻辑 第1季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
29日	NEO・GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNK Playmore	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク -Project DIVA- 2nd	SEGA	音乐	日版
29日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
2010年8月					
5日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	角色扮演	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	樱花樱花	さくらさくら -HARU URARA-	GN Soft	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作	美版
4日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
16日	诡计对逻辑 第2季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	日版	动作
22日	无头骑士异闻录	デュラララ!! 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	轻音 放学后LIVE	音乐	2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作
2010年内	英雄传说 零之轨迹	角色扮演	2010年内	死神在背后	角色扮演
2010年内	纸箱战机	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
17日	HOSPITAL. 6人的医师	HOSPITAL. 6人の医师	Atlus	益智	日版
17日	化石怪兽	化石モンスター スペクトロブス	Disney	动作角色扮演	日版
22日	变形金刚 塞博坦冒险	Transformers: Cybertron Adventures	Activision Blizzard	动作	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
25日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
8日	Wii聚会	Wii Party	Nintendo	益智	日版
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ！	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
24日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
31日	银河战士 另一个M	Metroid: Other M	Nintendo	动作射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作	美版
26日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年秋	星之卡比 毛线史诗	平台动作
2010年内	大金刚 回归	平台动作	2010年秋	超级神笔小子	益智
2011年内	塞尔达 天空之剑	动作冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
17日	拓麻歌子 活蹦乱跳的店员	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	益智	日版
17日	乌龙派出所	こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国！负ければ地狱！ 两津流一攫千金大作战	NBGI	益智	日版
19日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
19日	绘心教室	绘心教室	Nintendo	益智	日版
22日	益智之谜	Puzzle Quest 2	D3Publisher	益智	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 博派	Transformers：War for Cybertron–Autobots	Activision Blizzard	动作	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 狂派	Transformers：War for Cybertron–Decepticons	Activision Blizzard	动作	美版
24日	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	Konami	模拟育成	日版
24日	Love Plus+	ラブプラス+	Konami	模拟育成	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	冬宫II DS	エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と运命の大地～	Starfish SD	角色扮演	日版
1日	太鼓之达人DS 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！	NBGI	音乐	日版
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战！！	Level–5	角色扮演	日版
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！	NBGI	文字冒险	日版
15日	橡皮擦君 战斗节日	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	动作	日版
15日	火焰纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新·纹章の谜 ～光と影の英雄～	Nintendo	策略角色扮演	日版
22日	妖精之尾 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO！特别编 ～复活！昭和の山手线～	Square Enix	模拟	日版
22日	家庭教师REBORN DS 火焰决战XX	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	动作	日版
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	角色扮演	日版
29日	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	桌面棋牌	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ～忘却の遗产～	Genterprise	角色扮演	日版
29日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	益智	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作	美版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece：Gigant Battle	NBGI	动作	日版
30日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	口袋妖怪 黑·白	角色扮演	2010年内	大神传 小小的太阳	动作
2010年内	第二国度	角色扮演	2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers：War for Cybertron	Activision Blizzard	动作	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
24日	战极姬2 叶隐少女乘风而去	战极姬2 ～叶隐の乙女、风云に乘ず～	System Alpha	策略	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
29日	九十九夜II	NINETY–NINE NIGHTS II	Konami	动作	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
22日	九十九夜II	NINETY–NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2：Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作	美版
24日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
26日	我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版
2010年9月					
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
14日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
21日	双重世界II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
24日	特洛伊无双	Warriors：Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
26日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero：Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout：New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	幻灵镇魂曲	文字冒险	2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2010年11月4日	Kinect大冒险	动作
2010年11月4日	Kinect体育	体育	2010年11月4日	Kinect欢乐赛车	竞速
2010年11月4日	Kinect动物	模拟育成	2010年11月9日	使命召唤 黑暗行动	主视角射击
2010年11月16日	刺客联盟 兄弟会	动作	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月1日	龙之世纪II	角色扮演	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年4月5日	战争机器3	动作射击			

06.24 我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密

PSP 动作冒险 ■SCE ■无对应周边



CERO A 推荐度 B



暑假生活是一个人儿时，乃至一生中最轻松甜美时光。风格清新的《我的暑假》系列"中最有人气之第二作的PSP重制版——《我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密》马上就要在6月24日与玩家见面了。本作在2002年夏天创下累计销量70万的惊人记录！重制版不但包括前作捉昆虫、虫相扑、钓鱼、收集海底王冠等等好玩的要素，更追加了"谜语姐妹"、"谜之小说家"、"新手绘日记"等新角色和新互动。亲戚家的民宿也住进了形形色色的旅客，不知道他们身上会有什么故事呢？

06.24 特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2

PS3 角色扮演 ■Gust ■无对应周边

CERO A



推荐度 B



时隔一年之后，我们的炼金生活又将跟随前作女主角萝萝娜的弟子特特莉，为了寻找失去联络的母亲而展开。游戏的进行方式和前作相同，都是以"天数"来推进主线剧情，但这次的总限制时间会比三年更长，绝对能够满足玩家探索和收集的需求。核心的调合系统这次引入了全新的"消费值"概念，即玩家在调合出新的物品后，需要根据物品自身的消费值来选择数量不等的从属效果；战斗系统则回归了经典的卡片回合制，除了保留前作的支援系统，不同角色的必杀技等技能演出效果也都得到大幅强化。

05.27 Love Plus+

NDS 模拟育成 ■Konami ■无对应周边

CERO C



推荐度 A



这是一款可以全年365天陪伴你的游戏，这是一款必将掀起"国民女友"社会现象的游戏，这就是《Love Plus+》。虽然三名女主角并未换人，但本作的容量将为前作两倍。从朋友阶段进入恋人状态，游戏中收录语音以及特殊事件的数量大幅上升。最为心动的泊宿系统要求玩家24小时陪伴在女友的身边，共同度过史上最甜蜜的夏天。不仅如此，新作还加入众多趣味小游戏，"Love Plus模式"互动性得到前所未有的进化。6月24日，绅士们带上自己的女友向着新生活出发吧！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。





编辑部落 EDITOR'S BLOG



游戏·杂志·性

纱迦 发表于
2010.7A（总第253期）

在上个月有一天，我无意中在日本权威游戏杂志《FAMI通》上看到一篇《女皇之刃 螺旋混沌》（注）的编辑点评文章，不禁来了兴趣，心想日本同行会怎么评价这款游戏呢。结果，不读不知道，一读吓一跳。

文章开头首先提出一个疑问：“大家玩过以前有一款名叫《野球拳》的游戏吗？”关于这个游戏，凡是从PS和SS那个年代过来的男性玩家都应该有所耳闻，游戏的内容就是和美女划拳，获胜的话美女就会脱衣。文章在简要介绍了这个游戏的精髓之后说：“开创了这么下流的玩法的这款游戏，实在是太伟大了！它应该被请入游戏殿堂永远被膜拜！”文章之后才由此说到《女皇之刃 螺旋混沌》的卖点，然后大赞游戏是如何将游戏和性联系在一起的，做得如何成功云云。此文令我大开眼界，原来游戏点评还能这么写！

日本人在海外素有“情色动物”之称，这点相信有点阅历的玩家应该都能理解。不过能在《FAMI通》上看到如此露骨的文章，的确让我有些意外。不过仔细一想，这其实正反映了日本业界的现状。现在确实有不少日本游戏在靠擦边球来吸引玩家，而且这些游戏并不都是粗制滥造的劣作，比如获得海内外一致高评的《猎天使魔女》，在这方面就做得相当过火。从目前来看性感化是日本业界的趋势，游戏中的女性角色肯定会有几套性感衣服，如果没有的话那就是要出DLC下载，大家可以自己算算这样的游戏有多少。正因为醉翁之意不在酒的日本玩家越来越多，所以日本杂志也得相应地做出改变，不然如何生存下去呢？其实现在的《FAMI通》早已是美女如云，只是文字类的性感描述还比较少见，所以读完之后即使是久经考验的我也有些震惊。

反观我们的美国同行，倒是从很久以前就深谙此道。不用逐一列举美式游戏中的性感美女，随便拿起一本美国游戏杂志，翻到最后，你会惊奇地发现一大堆美女广告，包括美女热线、各大夜总会、成人用品商店，还有更直接的，这里就不具体描述。这些内容和游戏其实没有半点关系，纯粹就是广告，编辑部里每个人初次看到这些内容时都会啧啧称奇。有如此广告，在美国买游戏杂志的人是什么档次，大家应该都心里有数，我就不在这里分析美国玩家的成分了。

由此可见，其实游戏、杂志、性在老外眼中是不分家的。指望看到猛料的人可能会失望，因为我只能停笔于此了。在文章结尾跟大家说件往事：以前杂志上曾出现过一张美女警察的游戏图片，当时我们的编辑在下面配的注解是：“想被这样的女警逮捕。”结果有人打电话过来提抗议，以前我不懂这是什么意思，现在我懂了，相信你也懂的。

不懂的是好孩子。

注：《女皇之刃 螺旋混沌》是去年年底于PSP上发售的一款游戏，根据动画改编而成，玩法类似《机战》，但以美女碎衣为卖点。

路

奈落 发表于
2010.7A（总第253期）



绝大部分年轻人都在想一个问题：我将来要做什么，成为谁。

这其中有的人可以自然而然地上路，因为不论你情愿与否，路已铺好，也似乎只有一条。有的人左右不能逢源，不停地寻求改变。而有的人，迟迟不愿长大、不愿成为社会人、不愿踏上某一条路。怕的只是一条路有多少分岔口，走啊走就不能再回头，回过神来时，青春和梦荡然无存了。

我想我就属于这种人。上学时什么都想做，拍学生DV、写剧本、演舞台剧、写小说。但是什么也没做成，从未获得过朋友亲人之外的肯定，都半途而废了。最后只收获了零零散散的回忆，里面有甜有苦，更有酸。张爱玲写过，“对于三十岁以后的人来说，十年八年不过是指缝间的事，而对于年轻人而言，三年五年就可以是一生一世”。二十岁左右的这几年做过什么，遇到过谁，都是一辈子的事，岂能随意。

然而在国外的日子，最低谷的时候一边准备论文啊研究啊什么的，一边还要打工做体力活。每次从打工的超市下班的时候，我会悄悄从超市内部的垃圾箱“偷”回一些因为快过期而被扔掉的食物。原因很简单，我没有钱。也只是在那个时候我突然明白了：活着就是为了活着，理想或梦都是存在心里的，不必挂在嘴边，脚踏实地做好眼前的工作才是属于自己的路。之前好高骛远、犹豫不决的自己实在太可笑了。

这个世界的年轻人都会面对一个个十字路口。记得大学毕业的最后一天，我提着行里离开寝室的时候，向兄弟们挥了手，一声再见一如平常。但心里知道，有的时候有的人，此刻说了再见，却一辈子也不会再见了。大家各奔东西，有人上研有人出国，有人留在本地工作有人去了外地发展，有人背上空空的行囊回家了。我总觉得，凡是绝大多数人选择的路，其中必然包含了绝对的正确，同时也包含了绝对的错误。比如考研、出国、不停换工作，都是如此。人活着，活出自己的路的方法，似乎只有竭尽全力做好眼下能做好的事，活在当下。富二代们活在云中的时候，百姓的孩子们在咬紧现实，牙根和脑袋都变得麻木；并无几分资本的女孩们看着“非诚勿扰”单方面地抬高身价的时候，请留意一下餐厅、街边做小生意的外地姑娘在做着辛苦实在的工作。有人几乎24小时对着电脑，论坛、肥皂剧、淘宝、空间、偷菜、XX、动画、网游、QQ、在网上说起话来只会喷，别人的东西都是垃圾。有的人走上社会才明白自己真的什么也不会，只能低下头，风吹日晒甚至在街边发传单替客户买早点，就这样从零学起一步步走向未来的自己。这些都是年轻人的路，也许不公，也许不平，但是确实是我们脚下的路，用力一踏震得生疼的路。我们不能总是遥望着太远的地方，更不必妄自菲薄相信自己永远直不起脊梁。人想走上哪条路，命运是挡不住的，何况是某个人、某件事、某些话。所以同样是年轻的朋友们，没有必要被励志书和“过来人”的豪言壮语激励得兴奋难眠，因为“顿悟”若不置于“渐悟”之中，往后难免会生出“顿迷”来。更不必被“所谓的现实”和那些“没过来”的人拉拢为臣服生活的泛泛之辈。因为你如果问乔丹你能否灌篮，乔丹不会告诉你不能；而去问那些本身不能灌篮的人，他们才会告诉你“太难，你不能”。勇敢坚强地踩稳自己的路，才能通向自己的梦。

本期读者语录

Email Tianya：上期拿到杂志看“小编寄语”，还以为是自己眼花了，后来才知道原来是小编们挂上了自己支持的球队。不过我想问奈落支持的那是个什么队？我还真没见过这个国旗。（纱迦回复：那个是阿尔及利亚队，第一场比赛已经输了，估计要挂了。）



下期预告

游戏机实用技术 2010年7月B

E3 2010特刊

深入剖析 E3展亮点及业界新格局详尽阐述

独家消息 特派记者前方零距离接触展会 **一网打尽** 玩家关注大作之资讯海量放送

精彩影像 以前所未有的高清晰度还原E3

粉墨登场

人类社会的发展会带来人们思想观念上的改变，游戏的发展同样也遵循这个规律，即开发者的制作理念必须跟上玩家的审视标准，这样才能制作出更引人入胜的游戏精品。不知道从什么时候开始，我们身处的现实世界开始兴起了“恶搞”的风潮，小部分人对这些事物敬而远之，大部分人则认为这是人们排解压力的另一种方式而乐此不疲。至于本来就是虚构而成的游戏世界中，当然也少不了这种能引起玩家共鸣的“神来一笔”，不知道各位玩家心目中的恶搞排名是怎样的呢？



楠叶汁

出处：《机器人大战》系列

日本人的ACG作品里，若是要形容某大小姐人见人爱，多半会给其安排一身“惊人”的料理本领。在这些女孩子里最值得大书特书的便是《机战》里的水羽楠叶，她会制作一种名为楠叶汁的恐怖饮料，正常人喝下之后顿时就会倒地不起。虽说这个本事很多人都有，但是由于《机战》题材的特殊性，楠叶汁放倒的角色数量之多、涵盖作品之广绝对不是其他人能够比拟的。这里有个不完全名单，上面有：希罗唯、安藤正树、波士、伊佐未勇、英格拉姆、刚健一、曾加……不管你是不是作品主角，在楠叶汁面前也只有败的份儿。不过虽然味道恐怖，但用料都是大补的，所以在《OG传奇》里楠叶汁就成了全员HP全回复的超强道具了，正所谓良药苦口利于病啊。



猴子炸弹

出处：《使命召唤 战火世界》

这是一个在的纳粹丧尸模式中出现的道具，尽管貌不惊人，本身也没什么攻击力，却是各路玩家的救命稻草。只要把猴子炸弹扔出去，方圆十里之内的丧尸都会强力围观，忘记向玩家进攻。此时就可以趁机救人、上弹、抽枪、逃跑，瞬间扭转战局。所以每次当编辑部的丧尸灭绝队打到最后时，整个编辑部的人都能听到他们声嘶力竭的喊声：谁有猴子炸弹！扔一个！扔一个！



香艳杂志

出处：《潜龙谍影》系列



▲这并不仅仅是一张图片，杂志是能翻页的。

“《潜龙谍影》系列”一直和内藏广告有着密切联系。游戏中杂志上的美女图，确实也难逃对推广真人偶像的嫌疑。抛去“观赏”价值不提，这个道具在游戏中的使用价值么……果然还是为了丰富游戏性才加入的道具吧。这个道具的使用方法是扔在地上等敌兵过来“沉迷”，但是——有多少人曾经像我一样把杂志放在地上，自己趴下，拉近视角想一饱眼福呢？



亚罗漾斗流

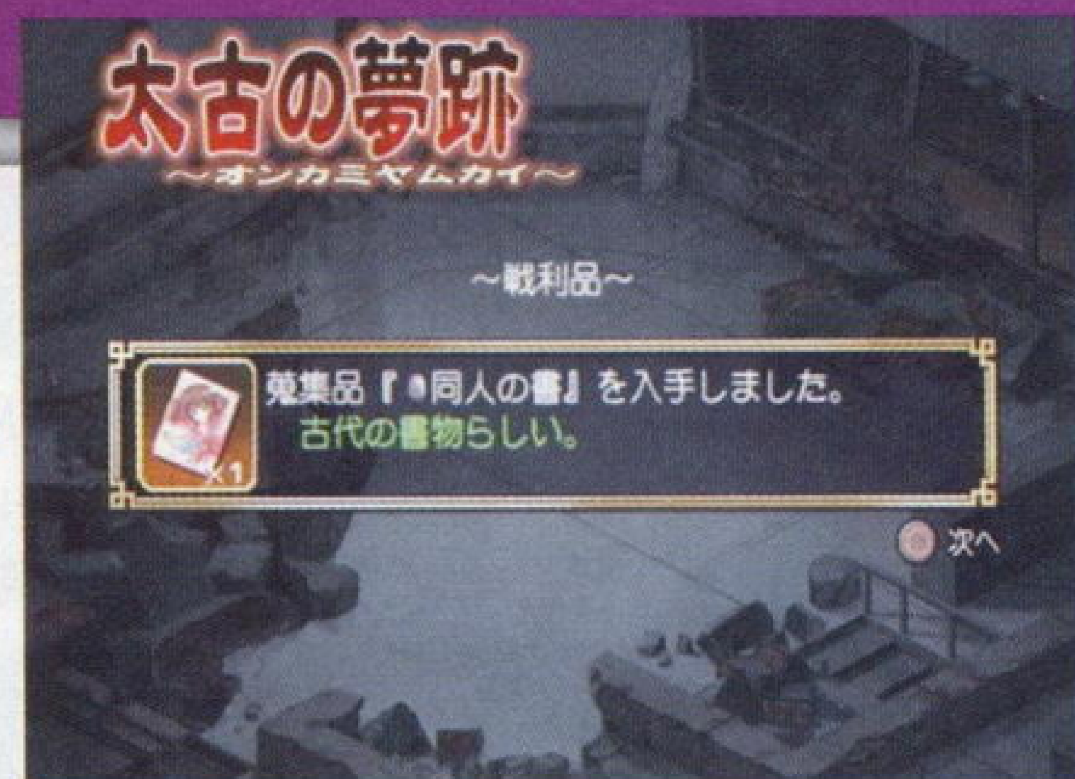
出处：《战国BASARA》系列

“《战国BASARA》系列”从初代开始就将恶搞元素贯穿游戏始终，除了NETA无数的对话外，每名角色的最强武器也是欢乐得令人发指。就拿伊达政宗、真田幸村和浓姬这三位的第八把武器来说，“亚罗漾斗流”、“漾羽亚陀”和“双铳惠戊新”就是赤裸裸地在向《鬼泣》致敬，想必《鬼泣》粉丝们在看到这些武器时心中对《战国BASARA》的好感度都会有一定程度的上升吧？



同人之书

出处：《传颂之物 逝者的摇篮曲》



《传颂之物》在动漫游戏界的影响力估计很多读者都有所耳闻，精美的人设、天籁般的配乐，豪华的声优阵容无一不是让FANS心甘情愿掏腰包的杀手锏。在游戏后期的剧情战斗中，胜利后可以获得这件“神奇”的收集品，有爱的同学仔细一看是不是发现什么端倪了？没错，那就是道具的封面是《TO HEART 2》，而且说到这部作品的译名，以前貌似还出现过“会心一击”的翻译，真是让人不得不佩服那位始作俑者超凡的恶搞功力（笑）。

积少成多

任何一款游戏的制作者都希望玩家能够在游戏上花费更多的时间，所以除了早以设定好的主线流程外，充实的收集要素就成为了达成这一目标的终极法宝。当然如果只是单纯的摆个东西在游戏广阔的世界中，让玩家自己去瞎转悠，估计也没几个人会上当，最后聪明的制作者想到了与其相关联的奖励机制，只要是追求完美的玩家很快便会掉入一个接一个的时间陷阱中。



金币

出处：《马里奥》系列

在马里奥大叔单纯而乐趣满点的世界中，金币永远都扮演着极其重要的角色。除了作为游戏最基本的计分道具，它最让玩



▶为了吸引更多的玩家，官方在《新超级马里奥Wii》发售后还举办了日本全国的金币争夺战。以上就是优胜的奖品——黄金马里奥奖杯。